THE FINAL WORD ON GAMES! 23TH NOVEMBER 1990

ファミコン通信11月23日号 増刊

増刊 ファミコン通信

260yen

スーパーファミコン大特集

ドラゴンクエストV緊急速報!!

ファン待望のビッグタイトルが大集合!! 超高速のウルトラ特報だぜ!!

アクトレイザー/パイロットウイングス

ついにスーパーファミコンに登場!! 第1報だっ!!

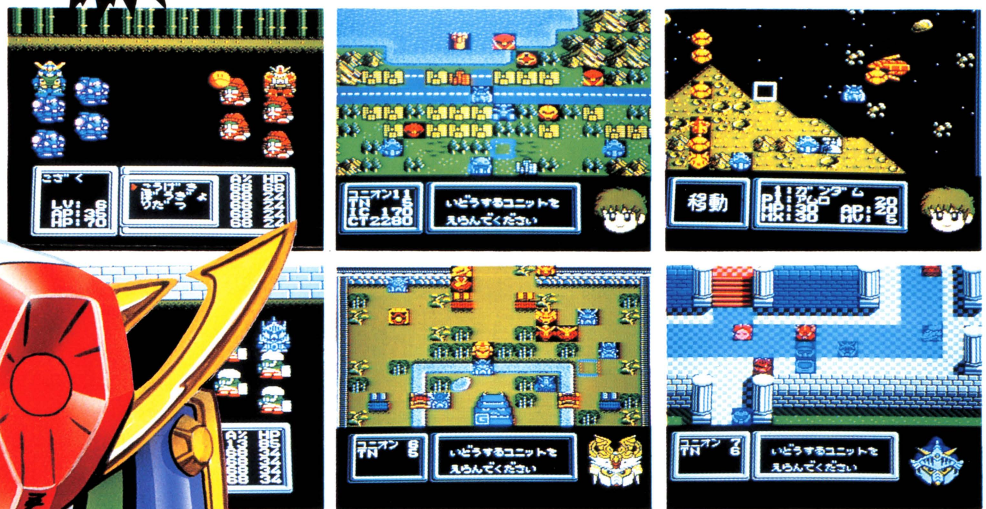
ファイナルファンタジーV

発売直前新作ソフト購入ガイド



Vol.1





●戦闘システムにRPGタイプのコマンドバトルを採用。5VS5の複数戦闘(パーティプレイ)も可能になった。●ガンダム地上編、宇宙編、SD戦国伝、SD外伝の人気ワールドを10コづつ、全40のオリジナルストーリーの設定に合わせたシナリオマップで完全網羅。あの名場面も再現するぞ!●最終兵器コロニーレーザー砲が新登場。●MSキャラクターは全129種、さらに121名の有名パイロットも姿を見せる!

株式会社バンダイ
玩具第2事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI

PC Engine

HE system

世代が変わる。

AVENUE PAD 3

アベニューパッド

今後発売されるソフトはもちろん、従来のほとんどのソフトの操作性を向上させる3トリガーパッド登場！



第三ボタンは、RUNまたはSELECTボタンとして機能し、それらを多用するソフトの操作性が向上します。さらに、連射、連射ホールドをかけることができ、これらの組み合わせにより、

- ●フルタイム・スローモーション
- ●トリガーIII を押している間だけかかる、アクセプト・スローモーション

など、多彩なオプショナル機能を楽しむことができます。

※スローモーションは、一部ソフトでは作動しないことがあります。

※デザインは予告なしに変更することがあります。

12月発売予定 予価2980円（税別）

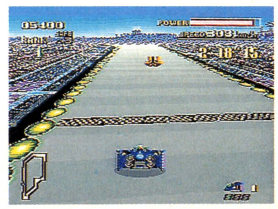
NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部　〒102 東京都千代田区麹町2-14-2　麹町NKビル

お問い合わせ 03(288)0330
●平日／午前10：00～午後7：00
テープサービス03(288)0880

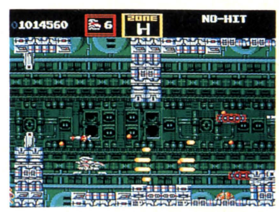
CONTENTS











歌にドラマにと大忙しのひかるちゃん。9月からは、それに女子大生としての生活も加わって、寝るヒマもないんだって。ガンバッテほしいなあ……ってことで、ひかるちゃんのサインをプレゼントするぞっ。ファミ通編集部「西田ひかる」係まで送ってね。抽選で5名様にあげる!

COVER
Illust /SUSUMU MATSUSHITA＋LIGHT & SHADOWS
Model /HIKARU NISHIDA
Design/YASUYUKI YAMADA

GAME INDEX

マーク一覧

アクション　シューティング　ロールプレイング　アドベンチャー　シミュレーション　スポーツ　パズル
テーブルゲーム　対戦ゲーム　カートリッジ　バックアップカートリッジ　カード　CD-ROM　ディスクカード

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111(代表)

增刊ファミコン通信

TOP10



増刊号では機種別のTOP10を発表していくのだ。キミの好きな機種だけを見るもよし、左と右の表をよーく見比べてお気に入りのソフトが全体ではどの位置にあるのか調べるもよし。今後のソフト選びに役立ててくれたまえ。

1 ロックマン3

前回3

ファミコン　2757



相棒としてロボット犬ラッシュが登場。ジェットやコイル、マリンに変身して大活躍するのだ。ワオーン。

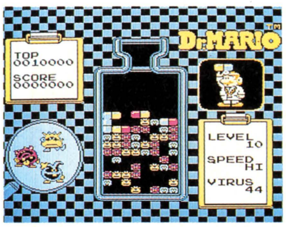
カプコン

6500円　9月28日発売

2 ドクターマリオ

前回1

ファミコン　2375



編集部内のバンドで、ドクマリの音楽に歌詞をつけようとする動きがある。果たしてどんな歌ができるか？

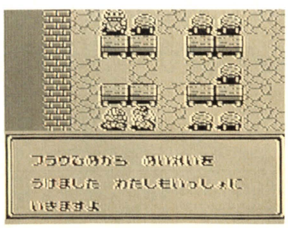
任天堂

4900円込　7月27日発売

3 SDガンダム外伝ラクロアンヒーローズ

前回4

ゲームボーイ　1810



3人の仲間を集めるんだけど、最初に見つかるのがガンキャノン。強くて頼りになる仲間だ。安心だね。

バンダイ

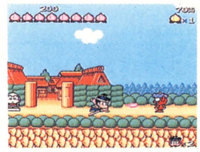
3800円込　10月6日発売

4 桃太郎活劇

前回—　1610

PCエンジン　6500円

ハドソン　9月21日発売

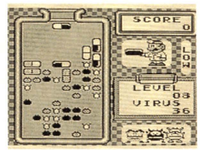


5 ドクターマリオ

前回2　1374

ゲームボーイ　2600円込

任天堂　7月27日発売



6 ドラえもんギガゾンビの逆襲

前回7　737

ファミコン　6800円

エポック社　9月14日発売



7 F1サーカス

前回—　691

PCエンジン　6900円

ニチブツ　9月14日発売

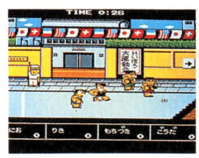


8 ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ!大運動会

前回6　682

ファミコン　6200円

テクノスジャパン　10月12日発売

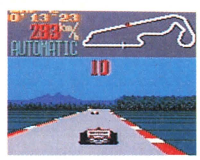


9 スーパーモナコGP

前回5　646

ゲームギア　3500円

セガ　10月6日発売

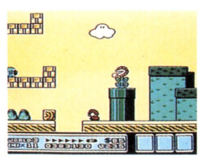


10 スーパーマリオブラザーズ3

前回12　637

ファミコン　5800円

任天堂　'88年10月23日発売



このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。

●協力店　三越札幌店(北海道 札幌)、大昌(宮城 仙台)、藤崎(宮城 仙台)、伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、松坂屋名古屋店(愛知 名古屋)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)、そごう大阪店(大阪 心斎橋)、博多大丸(福岡 博多)、トキハ(大分 大分)

機種別TOP10

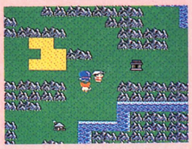
ファミコン

順位	前回	タイトル	本数
1	2	ロックマン3 ■カプコン 6500円 9月28日発売	2757
2	1	ドクターマリオ ■任天堂 4900円込 7月27日発売	2375
3	4	ドラえもん ギガゾンビの逆襲 ■エポック社 6800円 9月14日発売	737
4	3	ダウンタウン熱血行進曲それゆけ!大運動会 ■テクノスジャパン 6200円 10月12日発売	682
5	5	スーパーマリオブラザーズ3 ■任天堂 5800円 '88年10月23日発売	637
6	10	SDヒーロー総決戦 ■バンプレスト 6300円 7月7日発売	309
7	6	キャプテン翼Ⅱ ■テクモ 6900円 7月20日発売	273
8	11	熱血高校ドッジボール部サッカー編 ■テクノスジャパン 5900円 5月18日発売	236
9	9	維新の嵐 ■光栄 11800円 9月15日発売	200
10	—	熱血高校ドッジボール部 ■テクノスジャパン 5800円 '88年7月26日発売	182

PCエンジン

順位	前回	タイトル	本数
1	3	桃太郎活劇 ■ハドソン 6500円 9月21日発売	1610
2	—	F1サーカス ■ニチブツ 6900円 9月14日発売	691
3	—	アフターバーナーⅡ ■NECアベニュー 7200円 9月28日発売	118
4	—	ダライアス プラス ■NECアベニュー 9800円 9月21日発売	81
5	—	スーパースターソルジャー ■ハドソン 6500円 7月6日発売	72
6	—	桃太郎伝説ターボ ■ハドソン 5800円 7月20日発売	54
7	—	ファイナルブラスター ■ナムコ 6800円 9月28日発売	46
8	—	サイバーナイト ■トンキンハウス 6800円 10月12日発売	36
9	—	関ヶ原 ■トンキンハウス 6800円 9月14日発売	32
10	—	バットマン ■サン電子 6500円 10月12日発売	27

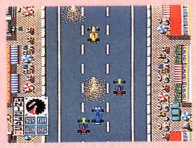
注目のソフト ドラえもん ギガゾンビの逆襲



安定して上位にいる『ドラえもん』。人気キャラクターってこともあるけど、誰でも遊べる親切設計が好評なんだね。

エポック社 6800円 9月14日発売

注目のソフト F1サーカス



直線でのスピード感が、このソフトのいちばんのウリだ。それがあるからこそコーナーのシビアさも生きてくるのだ。

ニチブツ 6900円 9月14日発売

メガドライブ

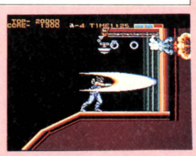
順位	前回	タイトル	本数
1	1	スーパーモナコGP ■セガ 6000円 8月9日発売	427
2	—	ストライダー飛竜 ■セガ 7000円 9月29日発売	91
3	—	コラムス ■セガ 6000円 5月26日発売	38
4	—	ゴールデンアックス ■セガ 6000円 '89年12月23日発売	35
5	—	マイケルジャクソンズムーンウォーカー ■セガ 6000円 8月25日発売	31
6	—	レインボーアイランドエキストラ ■タイトー 6800円 10月5日発売	29
7	—	スーパー大戦略 ■セガ 6800円 '89年4月29日発売	25
8	—	フェリオス ■ナムコ 5800円 7月20日発売	22
9	—	スーパーハイドライド ■アスミック 7800円 '89年10月6日発売	18
10	—	サイバーボール ■セガ 6000円 7月17日発売	12

ハンディーマシン

順位	前回	タイトル	本数
1	2	SDガンダム外伝 ラクロアンヒーローズ ■バンダイ 3800円込 10月6日発売	1810
2	1	ドクターマリオ ■任天堂 2600円込 7月27日発売	1374
3	3	スーパーモナコGP(ゲームギア) ■セガ 3500円 10月6日発売	646
4	5	テトリス ■任天堂 2600円込 89年6月14日発売	491
5	4	コラムス(ゲームギア) ■セガ 2900円 10月6日発売	445
6	8	スーパーマリオランド ■任天堂 2600円込 '89年4月21日発売	391
7	6	ツインビーだ! ■コナミ 3500円込 10月12日発売	354
8	9	おいらじゃじゃ丸世界大冒険 ■ジャレコ 3400円込 9月28日発売	336
9	7	ペンゴ(ゲームギア) ■セガ 2900円 10月6日発売	282
10	10	信長の野望・ゲームボーイ版 ■光栄 5800円込 10月10日発売	182

※機種の表記のないものはゲームボーイ版です。

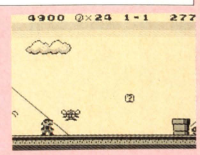
注目のソフト ストライダー飛竜



このゲームのおもしろさは、回転ジャンプアタックやスライディングアタックなどの、爽快なアクションにあるんだね。

セガ 7000円 9月29日発売

注目のソフト スーパーマリオランド



スーパーファミコンに『マリオ4』が登場する。この影響でゲームボーイのマリオも人気上昇するのかな? 今後の動きに注目だ。

任天堂 2600円込 '89年4月21日発売

※価格の後に込マークのついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは、消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフト販売数を同一の条件のもとに集計したものです。
※前回のランキングは、本紙24号での50位までの集計結果をもとに表示しています。

★11月16日付

機種別期待の新作 TOP 5



期待の新作も機種別で発表するのだ。今までおもてにあまり出てこなかったPCやメガドラのデータも細かいところまでチェックできるようになったからじっくりみてね。

スーパーファミコン

1 スーパーマリオワールド
前回1
任天堂
8000円込
11月21日
5757



順位	前回	タイトル	メーカー	価格	発売日	得点
2	2	グラディウスIII	コナミ	7800円込	12月21日	2615
3	3	ファイナルファイト	カプコン	8500円	12月21日	2090
4	5	ポピュラス	イマジニア	8800円	12月16日	1686
5	4	新ゼルダの伝説	任天堂	未定	'91年7月～8月	1515

ファミコン

1 ファミスタ'91
前回1
ナムコ
4900円
12月21日
2565



順位	前回	タイトル	メーカー	価格	発売日	得点
2	2	パロディウスだ！	コナミ	5800円	11月30日	1393
3	4	ジャストブリード	エニックス	未定	未定	1121
4	3	いただきストリート	アスキー	6800円(予価)	未定	1011
5	6	メタルマックス	データイースト	7800円	'91年2月	666

メガドライブ

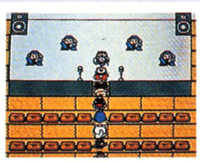
1 ダライアスII
前回1
タイトー
8900円
12月20日
1787



順位	前回	タイトル	メーカー	価格	発売日	得点
2	2	三國志・乱世の英雄たち	セガ	未定	'91年1月	1100
3	3	アドバンスド大戦略	セガ	未定	'91年2月	808
4	4	シャイニング&ダクネス	セガ	未定	'91年3月	676
5	5	スーパーライセンス	セガ	未定	'91年3月	212

PCエンジン

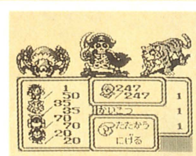
1 桃太郎伝説II
前回1
ハドソン
7200円
12月22日
2131



順位	前回	タイトル	メーカー	価格	発売日	得点
2	2	ワンダラーズフロムイース	ハドソン	7200円	12月20日	858
3	3	天外魔境II				685
4	4	メルヘンメイズ	ナムコ	5500円	12月11日	227
5	5	ボンバーマン	ハドソン	5300円	12月7日	172

ハンディーマシン

1 Sa・Ga2秘宝伝説
前回1
スクウェア
4800円込
12月14日
5460



順位	前回	タイトル	メーカー	価格	発売日	得点
2	2	ウィザードリィ外伝	アスキー	4635円込	'91年1月	1137
3	—	モンスターメーカー	ソフエル	3500円込	12月22日	61
4	—	コントラ	コナミ	3500円込	'91年1月8日	42
5	—	ドルアーガの塔	エンジェル	3500円(予価)込	'91年1月	36

※機種の表記のないものはゲームボーイ版です。

※このランキングは、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、スーパーファミコンのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。また、前回のランキングは、本紙24号での集計結果をもとに表示しています。

Discount Information

今週の調査協力店

池袋東口ビックカメラ

★11月9日調べ

	ソフト名	標準価格	販売価格
ファミコン	ドクターマリオ	4900円込	2970円込
ファミコン	ドラえもん ギガゾンビの逆襲	6800円	4610円
ファミコン	キャプテン翼II	6900円	4000円
ファミコン	ロックマン3	6500円	4420円
ファミコン	熱血高校ドッジボール部 サッカー編	5900円	3970円
ファミコン	SDヒーロー総決戦	6300円	1700円
ファミコン	スーパーマリオブラザーズ3	5800円	4540円
ファミコン	ウルトラマン倶楽部2	6000円	1700円
ファミコン	アストロファング	6700円	4555円
ファミコン	パチ夫くん3 帰ってきたパチ夫くん	7980円	5425円
ファミコン	なんてったって!! ベースボール	5900円	4010円
ファミコン	水島新司の大甲子園	6500円	4420円
ファミコン	ドラゴンボールZ 強襲! サイヤ人	7800円	5300円
ファミコン	山村美沙 京都財テク殺人事件	8500円	5780円
ファミコン	三國志II	14800円	10060円
ファミコン	クロスファイヤー	6200円	4215円
ファミコン	シャッフル・パック・カフェ	6200円	4215円
ファミコン	悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん	5800円	3940円
ファミコン	まじゃべんちゃー麻雀戦記	6800円	3940円
ファミコン	GTコネクション	5900円	4010円

	ソフト名	標準価格	販売価格
ゲームボーイ	ドクターマリオ	2600円込	1760円込
ゲームボーイ	テトリス	2600円込	1540円込
ゲームボーイ	スーパーマリオランド	2600円込	1540円込
ゲームボーイ	ファミスタ	3500円込	2360円込
ゲームボーイ	クォース	3300円込	1530円込
ゲームボーイ	プロレス	3500円込	2360円込
ゲームボーイ	ネメシス	3500円込	720円込
ゲームボーイ	F1ボーイ	3300円込	2240円込
ゲームボーイ	アフターバースト	3090円込	2100円込
ゲームボーイ	ベリウス ローランの魔獣	3300円込	2240円込
ゲームボーイ	ボンバーボーイ	3500円込	2430円込
ゲームボーイ	レーダーミッション	2600円込	1760円込
ゲームボーイ	それゆけ! 阿弥陀君	2980円込	2020円込
ゲームボーイ	ロードスター	3300円込	2240円込
ゲームボーイ	モンスタートラック	3200円込	2170円込
ゲームボーイ	ゴーストバスターズ2	3400円込	2300円込
ゲームギア	コラムス	2900円	2030円
ゲームギア	スーパーモナコGP	3500円	2450円
ゲームギア	ペンゴ	2900円	2030円
ゲームギア	斬GEAR	3800円	2580円

	ソフト名	標準価格	販売価格
PCエンジン	桃太郎活劇	6500円	4415円
PCエンジン	F1サーカス	6900円	4685円
PCエンジン	アフターバーナーII	7200円	4895円
PCエンジン	バットマン	6500円	4420円
PCエンジン	サイバーナイト	6800円	4620円
PCエンジン	琉球	5400円	3670円
PCエンジン	ナグザットスタジアム	6800円	4620円
PCエンジン	エアロ ブラスターズ	6500円	4420円
PCエンジン	ラビオ・レプス・スペシャル	6800円	4620円
PCエンジン	雀偵物語	6780円	4610円
メガドライブ	コラムス	6000円	3720円
メガドライブ	スーパーモナコGP	6000円	4200円
メガドライブ	サンダーフォースIII	6800円	3860円
メガドライブ	マイケルジャクソンズ・ムーンウォーカー	6000円	4080円
メガドライブ	ファットマン	7800円	5290円
メガドライブ	バーニングフォース	5800円	3940円
メガドライブ	TEL TEL スタジアム	6500円	4550円
メガドライブ	ダイナマイトデューク	6000円	4080円
メガドライブ	鮫! 鮫! 鮫!	6500円	4420円
メガドライブ	アローフラッシュ	6000円	4080円

	ハード名	標準価格	販売価格
ハード	ファミコン本体	14800円	9000円
ハード	PCエンジンSG本体	39800円	24700円
ハード	PCエンジンCG本体	24800円	16000円
ハード	CD-ROM SYSTEM	57300円	36000円
ハード	メガドライブ本体	21000円	11500円
ハード	ゲームボーイ本体	12500円込	9990円込
ハード	ゲームギア本体	19800円	17800円
ハード	リンクス	29800円	19100円
ハード	メガドライブ用パッド	2000円	1600円
ハード	メガドライブ用ジョイスティック	6800円	5440円
ハード	PCエンジン用連射パッド	2680円	2140円
ハード	PCエンジン用 天の声II	2600円	2080円
ハード	ゲームボーイ用通信ケーブル	1500円込	1190円込
ハード	ゲームボーイ用充電アダプター	3800円込	3030円込
ハード	PCエンジン用マルチタップ	2480円	1925円

今週のお買得情報

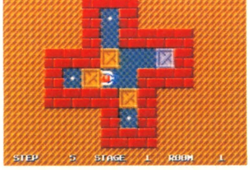
ビックカメラ



池袋東口店 石田さん

今週のおすすめは、ファミコンでは『クォース』、『忍者竜剣伝II』、『ファイアーエムブレム』、PCエンジンでは『サイドアームスペシャル』です。メガドライブでは『史上最大の倉庫番』は特におすすめです。

史上最高の倉庫番



メガドライブ
メサイヤ（NCS）
6月発売

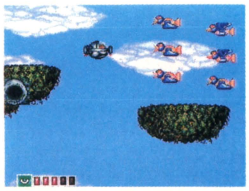
ヨドバシカメラ



新宿西口店 青井さん

今週は、PCエンジンのソフトがおすすめです。『ロムロムスタジアム』、『レッド・アラート』、『サイバークロス』、『ファンタジーゾーン』などです。特におすすめなのは『バルンバ』で、大変なお買い求めやすくなってます。

バルンバ



PCエンジン
ナムコ
4月発売

スーパーファミコン

新作ゲームクロスレビュー



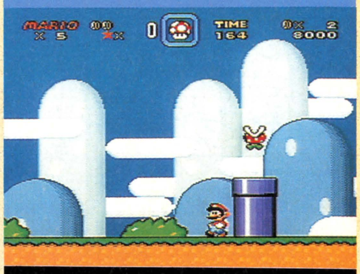
©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATUSITA

ハーイ!! みんな元気? 増刊号のクロスレビューは、本誌とは違うスタッフでお送りするのだっ。今回は、スーパーファミコンのゲーム7本をレビューしちゃうぞ。お楽しみに!!

発売日 11月21日

作品

スーパーマリオワールド



バックアップカートリッジ
任天堂 8000円込

ご存じ『スーパーマリオ』シリーズの第4弾。新アイテムのマントや、味方のヨッシーを操り、恐竜ランドを冒険するぞ。

評論家

浜村通信



スーパーファミコンの機能の一番のウリって、なんだったか覚えてる? そう、回転、拡大、縮小機能。予想通り、クロスレビュー用に取材したゲームのなかにも、オープニングデモでこれらの機能を使ったのがじつに多かったのだ。マシンのスイッチを入れると同時に、タイトルロゴ(もしくはメーカーロゴ)が遠くから回転しながら迫ってくる!! なんてのの多いこと。この傾向、しばらく続くんだろうな。

助っ人恐竜が登場したり、マントで空を飛べたりと、新要素はいろいろ追加されている。でも、このさいそんなのはどうでもいい。『マリオ』の神髄って、プレーヤーを飽きさせない気の配り方、バランスの良さにあると思うんだよね。今回の『マリオ』も、その辺、期待してもよさそうだ。

9

スタパ斎藤

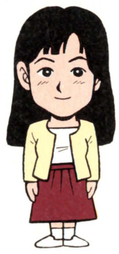


こんちは。ビデ通などにいるスタパです。いやあ、クロスレビューなんて、緊張するなあ。緊張するので普段使わない文字を書いてみたぞ。℃£♂≠仝ゞ∞。さて、自己紹介。私が好きなゲームは、アクション、シミュレーション、パズル、シューティングなど。『ドラクエ』に代表されるRPGは好きになれない。ルールや制限が多過ぎるゲームは機雷。あ、違う、嫌い。なんちって、つまんなかったたな。ゴメン。

マリオの集大成。マリオの動きや、数々のフィーチャーなど、どの場面をプレーしても楽しい。マリオがゲームのひとつの流れを作ったのだなあ……と感心。しかし、マリオ=操作簡単&楽しい、の図式が崩れたのでは!? 操作性が繁雑になったかわりにマリオの動きが豊かになった。

9

渡辺美紀



こんにちは。ミキモモでミキやってる渡辺美紀です。クロスレビューやることになって、自分でもすごく不安なの。だって、私ってゲーセンいかないし、昔のゲームや移植ものなんかにはとことん弱いのよね。好きなゲームはRPGやパズルみたいに、反射神経のいらないものかしら。アクションやシューティングも、嫌いじゃないよ。ただ、下手なだけ。……くすん。あ、操作の複雑なものは嫌いだい。

とにかくスゴイ。「どーだ、マリオだぞ。スーパーファミコンだぞ」って画面全体が自己主張してる。新登場のマントを操るのがちょっと難しいけど、練習させてくれる場所もあるから平気。すごく親切なゲーム。でもね、操作が少し難しくなって、私はまた長く遊べなくなっちゃったの。

8

渋谷洋一



私はハイスピードの世界に生き甲斐を感じるハイローラーなのだ。ゆえに高速シューティングゲームが大好き。性にあってるぜ。そんなわけで、今乗ってる90年型NSRはスピードを追求するために、パワーアップに余念がない。そういえば、このあいだ富士スピードウエイのサーキットライセンスを取ってきたのだ。もう筑波は混んでるし、これからは富士スピードウエイでバリバリだぜ。

さすがは任天堂。開発に時間をかけているらしく、操作性もよくゲームバランスもよく、フィールドやフィーチャーも練られている。だが、なんだかスッキリしない。驚かせてくれない。わりとスタンダードな感じだ。スーパーファミコンの『マリオ』という期待が大きすぎたのか?

6

11月21日

F-ZERO



バックアップカートリッジ
任天堂　7000円込

西暦2560年の世界を舞台にしたカーレースゲーム。超磁力技術を駆使し空中に浮いたマシンで、グランプリを制覇しよう。

7
スピード感、臨場感は満点。あらゆるフィーチャーをスーパーリアルに仕上げたカーレースゲーム。シミュレーターとしては完璧!! と言い切ってもいいとは思うんだけど……。ゲームとして何度も遊ぶとなるとどうかな。走ること自体にそう快感を感じることができる人なら、買いね。

8
スーパーファミコンの特長を十分に発揮した、超高速の映像に感動した。映像と操作感覚については、スピードゲーム野郎が待ち望んでいたものだろう。コースをひた走るだけで十分楽しいが、スピードと映像に慣れると、「もっと突っ込んで遊びたい」的な欲求が出て飽きるかもしれん。

8
このゲームのスピード感って、いままでのどのレースゲームにもなかったものじゃないかしら？ 自分の✚ボタンの通りにマシンが対応してくれて、すごく熱くなれるのだ。みんなは「スピードがでてなかったんじゃないの？」なんてイジワルいうけど、楽しいんだからいいじゃん。

9
コーナーリング感覚が既存のレーシングゲームとはまるで違う。コーナーを創りだす特殊なスクロールとそのスピードに、スーパーファミコンのパワーを感じずにはいられない。さらにブラインドコーナーがないのがいい。これなら初心者でも、楽しめる。とっつきやすく奥が深い。

12月1日

ボンバザル



カートリッジ
ケムコ　6500円込

タイル上にあるすべての爆弾を爆破すれば面クリアー。爆弾やタイルの種類が多く、頭を使うアクションパズルだ。

8
『ボンバーマン』のそう快さと『倉庫番』の高度なパズル性をミックスさせたようなゲームね。ジミーな画面なので損をしているけど、パズルゲーム自体としての完成度はかなりのものなんだよね。考え抜いたあげく、すべての爆弾を誘爆させた瞬間なんて、ゾクゾクくるほどの快感なのだ。

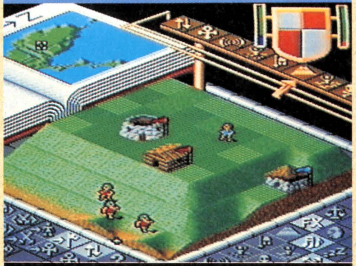
6
考えなければならない要素が多いパズルだ。先の面へ行くと脳味噌のなかで処理しきれないほど、各要素が影響しあう。頭をひねって解いても、解いたときの達成感が感じられない。音とグラフィックはかなりいい。試行錯誤をして複雑&難解なパズルを解くのが好きな人にはオススメ。

7
得たいのしれないキャラが、爆弾を爆発させ続ける姿はやけにおかしい。でも、ボムやタイルの種類が多すぎて、頭を使いすぎちゃう。130面もあるんだから、30面ぐらいまでは楽に解かせてほしかった。おもしろい要素があるだけに残念。マップ描いて考えれば簡単なのかもしれないけど。

4
キャラクターデザインを見ればわかる通り、異国のゲームだ。私としては難しいと感じたが、いまどきのパズルオヤジは、これぐらいの難度でないと納得しないのだろう。思考だけでスピードの要素はほとんどない。ヒマ潰しにはもってこいだ。イギリス人の感覚に共鳴する人にご推薦。

12月16日

ポピュラス



バックアップカートリッジ
イマジニア　8800円

創世期を舞台にしたシミュレーションゲーム。プレーヤーは創造主となり、命令を出し、敵対する種族を全滅させるのだ。

7
コンセプトがかなり斬新なゲーム。キャラを直接操作するのではなく、環境をいじることによって間接的にゲームを進めるなんてソフト、最近ちょこちょこ出始めてるけど、じつはこのゲームが元祖だったんだな。従来のゲームに飽きちゃった人に、とくにオススメしたい。

9
パソコンの悪いところをできる限りそぎ落とした、イカシた移植にビックラこきましたよ。話題の『ポピュラス』をやってみたい人には、スーパーファミコン版をおすすめする。でも、このゲームは人によって好き嫌いがあるみたいなので、興味を持った人は十分に情報集めをしてちょんまげ。

9
はずかしながら私、今回が『ポピュラス』初体験だったの。コントローラーのボタン9つ全部使うのに、すごく操作しやすいのだ。よく考えられてるって感じ。自分が神になって、のんきな人類を見下ろしながら、「へへー、津波をおこしてやるぅ」なんて好き放題。うー、楽しいよー。

5
スーパーファミコン版では残念ながら、操作はマウスではない。だが、それを補うべく新しいコマンドが用意されている。操作感覚はマウスに譲るとしても、ゲームスピード、操作スピードはスーパーファミコン版が一番だ。この速度なら600面でも900面でも、やってやれる。

12月21日

グラディウスIII



カートリッジ
コナミ　7800円込

ご存じシューティングの名作。アーケード版からの移植だ。難易度や操作ボタンの設定ができるぞ。全10ステージ。

7
ゲーセン版のグレードを完璧移植!! 少なくともボクの目にはそう見えたな。難易度選択ができるようになったので、腕に自信のない人にでも遊べるようになったとは聞いたんだけど……高速スクロールのシーンとか、ぜんぜんたちうちできなかったのだ。ボクがヘタすぎたのかな!?

7
アーケード版から比べると、かなりの変更がなされての移植。問題の難易度は、プレーヤーが選択できるから、たいていの人なら楽しめるだろう。このゲームは、アーケード版に近い『グラディウス』というよりも、スーパーファミコン版『グラディウス』と思って撃ちまくるのが正しい。

6
ショットボタンやオプション設定ボタンの位置が、自由に決められるのがいいな。せっかくだもん、R、Lボタンも使いたいよね。難易度設定もできるから、普通の人にも遊べるゲームです。私も楽しませてもらいました。もちろんイージーモードでね。2面までしかいけなかったけど。

5
アーケードから比べると弱すぎなくらい楽に進む。このぐらいのゲームバランスがいいとは思うが、単に処理速度や敵キャラの出現数を抑えただけのバランス取りには、納得がいかない。とくに泡ステージの泡はもっとだしてほしかった。押し潰される!? という危機感がまったくない。

12月21日

ファイナルファイト



カートリッジ
カプコン　8500円

アーケード版からの移植アクションゲーム。キャラがふたりに減り対戦プレーもできなくなった。難易度の設定ができる。

8
豪快なワザがガンガンかかるのがとってもそう快な格闘技ゲーム。慣れると高度なワザも自在に使えるようになる。この上達感がうれしいのだ。幹部格の敵キャラが強すぎて、人海戦術を使わないとクリアーできないのは気になるけど、なにぶんこの手のゲームが個人的に好きなもんで。

6
確かにゲーセンにあるやつと似ているが、いまいち音が……。まあよい。とくに斬新な部分はないが、ベーシックなアクションゲームとしては楽しめるだろう。難易度はアーケード同様、かなり高い。全体的なデキとしてはファミコンを上回っているのだが、いまいちピンとこなかった。

6
よくわかんないうちに、主人公の技がバキバキ決まり、快感。頭で操作方法を理解するより、とにかく遊んでみることね。ただ、ボスが強いの。初めにキャラの残数や難易度が決められるんだけど、それでも倒せないかもって思っちゃう。せっかくの気分がそこで盛り下がっちゃうの。

5
やはりアーケードとは少しずつ違う。巨漢のハガーも少し小さくなり、その声にもいささか張りがなくなった。同じボタンを連打してても、敵との距離や方向で技が変わり、視覚的に楽しめる。だからヘタなひとでも、それなりにテクニックがあるように見え、戦闘してる気にさせてくれる。

'91年1月上旬

SDザ・グレイトバトル 新たなる挑戦



カートリッジ
バンプレスト　8200円

おなじみSDのキャラたちが、活躍するアクションゲーム。行方不明になった仲間を捜して敵地に乗り込むのだ！

6
グラフィックにスーパーファミコンならではの演出がふんだんに盛り込まれている。ステージ1のがけのシーンなど、めまいがしそうな高さを見事に表現していて、なかなかの見モノ。でもキャラに頼りすぎるあまり、ゲーム性に欠ける気もする。キャラに感情移入できるお子様向きか。

6
グラフィックや音に関してはかなりいいデキだと思った。個人的には、背景の立体感が気に入った。人気のヒーローたちを存分に使って遊べるところも楽しい。ただ、ヒーローたちの攻撃のしかたが単調なことや、ゲーム自体の単調さは気になる点。キャラクターが先行し過ぎの感も。

6
グラフィックの面に、すごくこだわったゲームです。各ステージに向かうシーンや浮遊大陸の高さ、すごいと思う。人数ではなく、ライフメーターがすべてなくなるとゲームオーバーっていうのも、新しい。高いところから落ちても死なないのは、なんだか得した気分になるなあ。

4
キャラがデカく弾もデカい、荒削りな作り。それだけにウマイ人とヘタな人の差がでにくい。攻略法は特殊攻撃を使うポイントのみ。子供向けソフトだ。皆はどう感じてるか知らないが、私から見れば2頭身キャラはへん。かわいいなんて思えない。好きになれない。感性の問題だな。

今回のおすすめソフト

とりあえず『マリオ』を押さえといて、そのほかのあと1本を何にするかでしょうね。うーん、ゲームの完成度からいえば、どのソフトもハイレベルで争っていると思う。けっきょくは好み次第って前提に立った上なら、『ボンバザル』かな。

『スーパーマリオワールド』は買ってもハズさないと思う。私個人としては『マリオ』より、『ポピュラス』のほうが好き。スーパーファミコンのパワフルさを感じたい人は『F-ZERO』でビックリしましょう。これはスゴいから絶対買え！　的なのはナシ。

『ポピュラス』。パソコン版を知らない人にこそ、遊んでほしいな。新しいゲームに触れた気持ちになるはず。もちろん『マリオ』はハードとセットで買う。極めようと思ったら、2年は遊べるゲームだし。そう快感がほしいならなら『F-ZERO』。

『F-ZERO』だ。これ1本でスーパーファミコンのすごさがわかるぜ。それと、『ポピュラス』をプレーしたことがないという人に『ポピュラス』。それでも金があまっているというなら『マリオ』。さらに金があまってれば『グラディウスIII』。残金貯金。

スーパーファミコンはお買い得マシンなのか？



たしかに前評判の高いソフトは揃ってるよね。でも自分の気に入るソフトがなきゃしようがないもんな。世間の評判なんかに左右されず、コレを遊びたいからマシンがほしいってのが出るまで、じっくり待つ。このくらいの余裕がほしいもんだな。

私はリンクスを買って○△×な思いをしたが、バックがニンテンドーだけに、スーパーファミコンではそーゆーことはないと思う。お金のある人は買い。ない人の場合、借金してまで買うこたないと思う。ソフトの値段が高いのがイヤなんだよなぁ。

どんなにすごいマシンでも、けっきょくはそれを動かすソフト次第よね。うーん、遊びたいゲームがでたら買う。これが美しい形だけど、そのとき売り切れてたら悲しいし……。高いお買い物かもしれないけど、買っておいて損はしないと思うけどな。

スーパーファミコンは絶対に買いだ。性能、値段、ソフトの期待度から見ても買って損はない。買わないほど間抜けなことはない。それと購入時期は早ければ早いほどいい。どうせ、半年ぐらいは値段は落ちない。早めに楽しんでいたほうが得だぜ。

※価格の後に 込 マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※今回の評価は、すべてメーカーにおいてサンプル版（ほぼ完成に近いもの）を取材の上、おこなったものです。
※数字は10点満点の総合評価です。

緊急大特集

SUPER FAMI-COM スーパーファミコン

BIG NEWS 『ドラゴンクエストV』スーパーファミコン化決定!!

噂はあったがスーファミとは

ついにというか、やはりというか、『ドラクエV』が発売されることが決定した。しかもそれがスーパーファミコンで!!

発売元はもちろんエニックス。制作スタッフは『I』から『IV』までと同様だ。シナリオは堀井雄二、モンスターデザインは鳥山明、音楽はすぎやまこういち、プログラムはチュンソフト、といったらもうおなじみの顔ぶれだよね。まずはひと安心といったところかな。発売日、価格は残念ながらまだ未定。ま、とりあえずはその日がくるまで首をなが～くしながら待つしかなさそうだ。

さて、一番気になるゲーム内容のほうなんだけど、じつはこれが、現時点では何もわかっていないんだな。つまり、『ドラクエV』に関する情報はこれで打ち止めってわけ。「なにぃ～」、「ふざけるなー」、「金かえせー!!」といったような読者の罵声が聞こえてきそうだなぁ。そんなわけで、『ドラクエ』シリーズのメインプログラマーであり、ディレクターの中村光一さんに直撃インタビューを試みたぞ。以下、なめるようにして読むべし!!

中村光一に直撃インタビュー

――スーパーファミコンということで、当然その高機能をいかした効果や演出が考えられますよね。そのへんはどうなんでしょうか？

中村光一（以下中村）　はじめに言っておきたいんですが『ドラクエ』というのはグラフィックで見せるタイプのゲームとは少し違うと思うんです。どこのメーカーでもやりそうなこと、たとえば回転、拡大、縮小とか、そういった安易なことはしたくないですね。自然な形で、内容自体を盛り上げるような演出ができればと考えてます。

――ファミコンだからとかスーパーファミコンだからとか、そういった次元でゲームを作っているわけではない、ということですか？

中村　というよりも、（スーパーファミコンということで）ユーザーに変な期待をされても困るんですよ。『ドラクエV』は、あくまでも正統派のRPGとして、ユーザーを感動させるような作品にしようと思っています。それでいてピリッとこしょうが効いたような……。とにかく期待にじゅうぶん答えられる作品になると断言しますよ。

――ところでスタートはいつごろだったんですか？

中村　スタートした時期については、エニックスから正式な発表があるまでコメントは差し控えたいと思います。

――最後に進行状況なんですが、今現在何パーセントぐらいできてるんでしょうか？　また、いつごろ完成する予定なんですか？

中村　正直なところ、これがまだ全然見えてこないんです。どれくらいかかるのかも、今の段階ではまったくわからない。とにかくスタッフ一同必死で頑張ってますから、期待して待っていてください。

……どうやらボクらの期待をはるかに上回るような作品になりそうだぞ。続報を待っていてくれ！



最新ゲーム緊急速報1



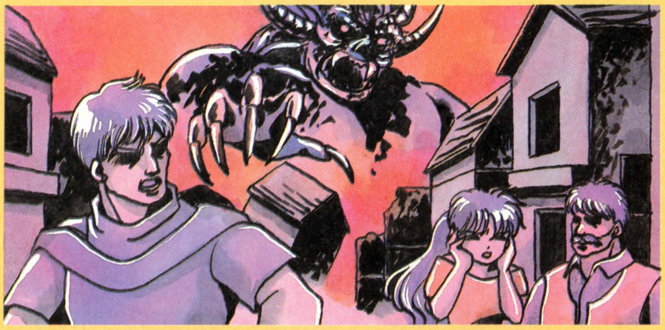
Actraiser アクトレイザー

『ドラクエV』の登場か！　と思われた、エニックスのスーパーファミコンソフト第1弾は、アクションとシミュレーションの要素を取り入れた『アクトレイザー』だったのだ。さっそくこのゲームの全容に迫る情報をお伝えしよう。鼻クソなぞほじってる場合ではないのだ。

エニックス　12月16日発売　8000円　バックアップカートリッジ

神の力で地上を取り戻し、魔王を倒すのだ！

オープニングストーリー



はるか昔、世界は混沌としていた。地上に住む人々は、神をあがめ、魔王におびえながら暮らしていた。神と魔王は対立していたが、その力は五分と五分。世界は混沌としながらもバランスを保って動いていた。

世界を手に入れること、それが魔王の願いであった。魔王は、忠実な、そして邪悪な力を持った6匹のしもべに命じた。神を倒し、世界を手に入れることを。

その日。暗闇のなかから舞い上がった魔王たちは、神の住む天空城を目指した。魔王の攻撃を知った神は勇敢に戦った。一週間にわたる戦いの末、傷ついた神は天空城に逃げ込み、最後の力を振り絞ってその居城に結界を張った。それが、戦いで力を消耗した神にできる、唯一のことだった。神は、傷を癒し力を取り戻すために深く長い眠りについた。世界から、神の力は消滅したのだ。

魔王たちは心おきなく地上を侵略した。神の加護を失った人々は、魔王たちの前に成す術もなく逃げまどい、やがてほとんどの人々が魔物に変えられてしまった。

地上が悪魔の手に落ちて数百年後、天空城で静かに横たわっていた神が目を覚ました。神は嘆いた。地上を、人々を魔王に奪われたことを。自分に力がなかったことを。深い悲しみの中で、神は魔王を倒し、地上に平和を取り戻すことを決心した。

『アクトレイザー』は、魔王に侵略された世界が舞台だ。そして、神であるプレーヤーの最終目的は、魔王サタンを倒すこと。

そのためには、まずアクションモードで魔物を倒し、魔王に奪われた土地を取り戻さなければならない。このアクションモードのことをACT1と呼ぶのだ。

そして、ACT1をクリアーすると、クリエイションモードが始まるぞ。クリエイションモードっていうのは、わかりやすく言えばリアルタイムで進むシミュレーションゲームのこと。ここでは土地を発展させ、人口を増やしていくことが目的だ。神の力を使って人々の手助けをしてあげよう。人口が増えると神がレベルアップしHPが増えるので、次のアクションモードがラクになるというわけ。

しかも、ここでのレベルアップのしかたによって、さらに強力な敵の待ち受けるアクションモードのACT2をプレーしてもよいし、別のエリアのACT1に進んでもよい。

最終的にACT2をクリアーすると、そのエリアを魔王の手から助け出したことになるのだ。先は長いが、人々のためにがんばろう。

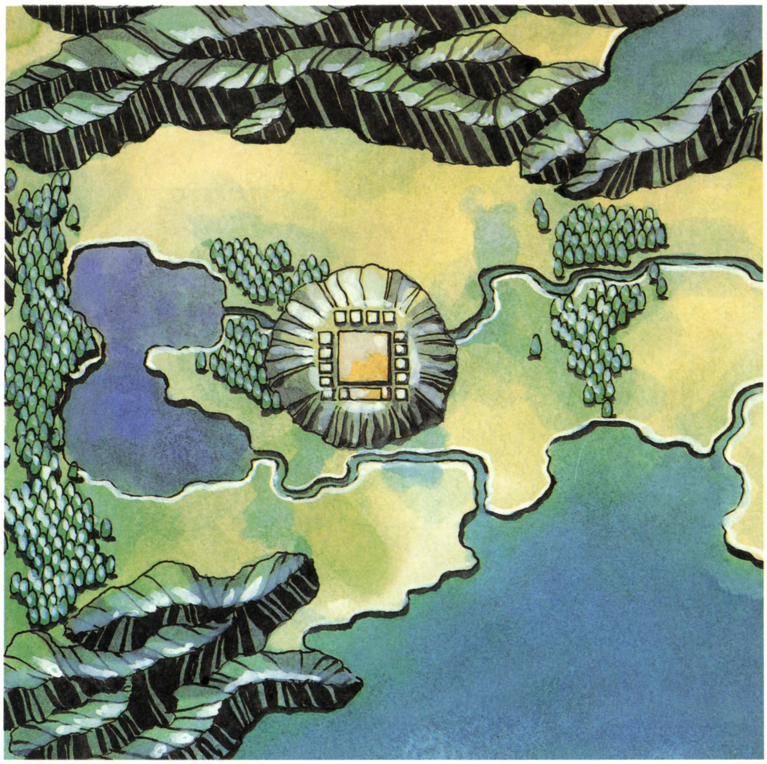
クリアー例

これはクリアー手順のほんの一例だ。プレーヤーの好みによって、いろいろな順番がある。

フィルモア（アクションモード・ACT1）→ フィルモア（クリエイションモード）→ フィルモア（アクションモード・ACT2）→ ブラッドプール（アクションモード・ACT1）→ ブラッドプール（クリエイションモード）→

広大な世界は6つのエリアに分かれているぞ

この世界は、6つのエリアに分かれている。それぞれの地域によって、出現するモンスターはもちろん、気象条件などが違うぞ。攻略方法が違ってくるから気をつけよう。キミの戦いは、まずフィルモアから始まり、順番に6つのエリアを進むことになる。



●フィルモア

草原と森が広がる荘厳なエリア。キミが最初に戦うことになる場所なのだ。ここでは、まずこのゲームに慣れることが大切だ。

●ブラッドプール

あちこちに沼地が広がるエリア。沼地があると開発が思うようにいかないぞ。血の湖のほとりには、不気味なお城が建っている。

●カサンドラ

大部分が乾燥し、砂漠に覆われているエリア。やせた土地を蘇らせるために、雨を降らせる奇跡を使って、緑を取り戻すのだ。

●マラーナ

熱帯地方に位置する、ジャングルに覆われた島だ。島のなかには沼地も点在し、人口を増やす妨げになる。太陽の力を借りよう。

●ノースウォール

そのほとんどが雪に閉ざされた極寒のエリアだ。太陽の光でその雪を溶かすのだ。そうしないと、寒さのために人々が栄えないぞ。

●アイトス

大きな火山があり、熔岩地帯が広がるエリア。気象条件は今までで一番厳しいものになっている。敵も強力になっているので注意。

キミは神だ。なんでも好きなことをしたまえ

天空城で使える神のコマンドだっ!

ゲームは天空城のなかから始まるぞ。天空城では、4系統8種類のコマンドを実行することができる。把握せよ。

いどう

天空を移動。クリエイションモードに行くこともできる。

●てんくうをいどう

天空城内部のコマンド実行画面から、外のマップ画面に移動するぞ。地上にいる人々の発展の様子を見るときに使うコマンドだ。

●ひとびとをみる

天空城内部から、地上のクリエイションモードに移動するコマンド。まだそのエリアのACT1をクリアーしていないときには使えないぞ。

せんとう

エリアを支配している魔物を倒すときに使うコマンドだ。

●まものとたたかう

地上に降りて魔物と戦う。アクションモードを始めるときに選ぶコマンドだ。ゲーム開始直後は、このコマンドでフィルモアの魔物を倒そう。

●まほうをえらぶ

戦闘時に使う魔法を選択するコマンド。魔法は、ゲーム中のイベントで手に入れるものだから、スタート直後は持っていないのだ。残念。

じょうたい

神自身のステータスや町の発展状態を見る。

●カミのじょうたい

プレーヤーである神が、現在どのくらいの力を持っているのかがわかるコマンド。また、あとどのくらい人口を増やせばレベルアップするのかもわかるぞ。

レベル　神の総合的な強さ
SP　神の奇跡を行なうための力
HP　神の体力を示す
MP　アクションモードで使う魔力
つぎのレベル　次のレベルになるための人口
そうじんこう　現在、世界にいる人間の数
まほう　神が使うことのできる魔法
もちもの　ささげものが表示される

●まちのじょうたい

それぞれの町がどんな状態か見ることができる。ときどきこのコマンドを実行し、各地の発展状況に気を配ろう。場合によっては対策が必要だぞ。

ちいき　この世界にある、6つのエリアの名前が表示されているぞ
じんこう　それぞれのエリアに住んでいる人の数を表わしている
ひとのふえかた　それぞれのエリアの人の増加の状態を表わしている
ぶんか　その地域の文化レベル。このレベルが高いほど、発達している
ささげもの　クリエイションモードで手に入れたささげものの数

そのた

ゲームをセーブしたり、システムを変更したりするコマンド。

●せかいをきろく

ゲームの途中経過をセーブする。セーブは1ヵ所しかできないので、注意しよう。

●もじのはやさ

表示されるメッセージのスピードを調整する。始めはゆっくり、慣れたら早めでプレーしよう。

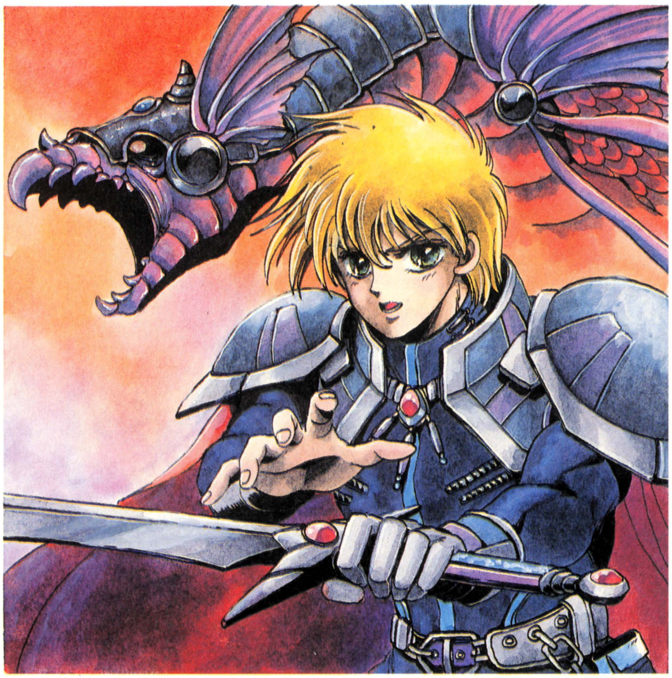
アクションモードはアクションゲームだ、あたりまえ

ゲームを進めるためには、まず地上の魔物を倒さなければならない。マップ画面で、天空城をエリア名が表示させるところまで移動させ、天空城内の〝せんとうかいし〟のコマンドを使おう。すると、神が地上の石像に乗り移って、魔物と戦うことができるアクションモードへと切り替わるのだ。

アクションモードでは、いろいろな魔物やトラップが出現する。反射神経を研ぎ澄まして、これらの敵に立ち向かうのだ。アクションモードのACT1の最後にいるボスを倒すと、そのエリアのクリエイションモードに行くことができるようになるぞ。



⬆これがアクションモードの画面だ。グラフィックもサウンドも最高だぜっ！



まずは画面の見方を知るべし

主人公の残りの人数を表示している。

残り時間。0になると死んでしまうぞ。

得点。一度でも死んでしまうと0になる。



主人公のHP。なくなると死んでしまう。

現在、使うことができる魔法だ。

MP。魔法を使うと消費されるのだ。

アイテムを取ってパワーアップじゃ

アクションモードではACT1、ACT2ともに、いろいろなアイテムが登場する。もちろん、アイテムを取れば、プレーヤーがパワーアップしていくぞ。逃さずにすべて取るように心がければ、ステージクリアーの手助けになるはず。逆にアイテムを取らないと、クリアーは難しいかもね。

アクションモードはひとつのエリアにふたつ

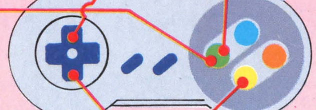
アクションモードは、ひとつのエリアにふたつあるのだ。ひとつはクリアーするとクリエイションモードに進むことができるアクションモードのACT1。もうひとつは、クリエイションモードをクリアーしたあとにプレーできるアクションモードのACT2だ。ACT2はACT1よりも難しいぞ。

ボスを倒せばアクションモードクリアー



アクションモードは、そのステージの最後に登場するボスを倒すとクリアーできるぞ。ボスは、各ステージによって特徴のある、しかも強力な攻撃をしてくるから、魔法などを使って効果的に倒していかないとなかなか厳しいはずだ。あとはうまく敵の動きを見切って、接近戦に持ち込むことがポイント。

アクションモードでの操作方法



■Yボタン
剣をふる

通常は剣で攻撃。アイテムを取ると刀気を発射できるようにもなる。



■✚ボタン＋Yボタン
魔法を使う

魔法を装備していないときやMPが足りないときには使えないぞ。



✚ボタン■
しゃがむ

このとき、Yボタンを押すと、しゃがんだまま攻撃ができる。



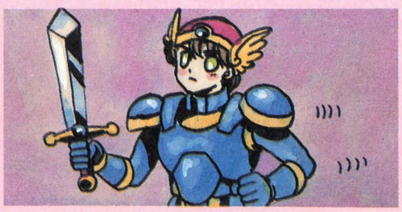
■Bボタン
ジャンプ

このとき、Yボタンを押すと、ジャンプしながら攻撃できる。



■✚ボタン左右
……左右に移動

主人公が左右に移動する。スクロールして画面外に出た場所にも、戻ることができるのだ。臨機応変に進むべし。

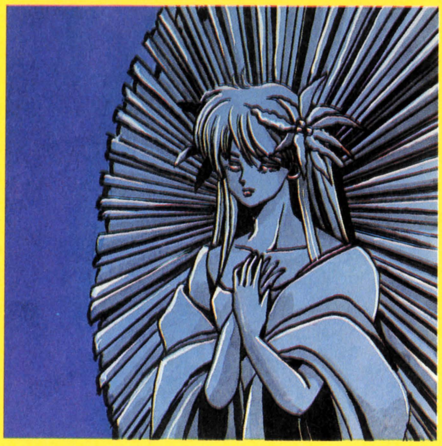


戦いに勝つには、まず自分の能力をよく知るべし

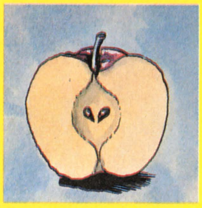
こんなアイテムが登場するのだっっ

アクションモードでのアイテムは、下のイラストのような神の像を壊すと出現する。アイテムは一定時間たつと消えてしまうから、すぐに取るようにね。

神の像



ハーフ・アップル



⬆半分に切ったリンゴ。これを取ると体力が４分の１だけ回復する。

アップル



⬆まるごとのリンゴ。取ると体力が最大値まで回復する。取り逃し厳禁。

スクロール



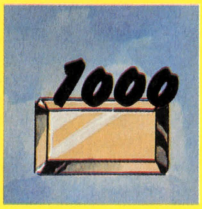
⬆魔法を秘めた巻物。これを取るとMPが１ポイントだけ回復する。

500Point



⬆500点のボーナス点。得点を稼ぐと、あとあとの展開がラクになるのだ。

1000Point



⬆1000点のボーナスポイント。ボーナスアイテムでは、もっとも高得点。おトクである。

1up



⬆主人公の残り人数が、ひとり増えるアイテムだ。おいしいね。どんなことがあっても取るのだ。

刀気



⬆剣から気が飛び出すようになり、離れたところからも攻撃ができるのだ。ビシバシやっつけろ。

クラッシュ



⬆画面上の敵キャラを全滅させるアイテム。窮地からの一発逆転が可能だ。気分爽快。

魔法は強し

魔法は、戦闘に入る前に、４つのなかからひとつをセレクト。戦闘中は、MPを消費しながら使っていくのだ。

ほのおのまほう



⬆左右に光の球を飛ばし、その軌道上にいる敵を攻撃する。消費MPは１。

ほしくずのまほう



⬆流星が降りそそぎ、画面上の敵にダメージを与える。消費MPは２。

オーラのまほう



⬆オーラが巨大な光の球となって回転し、敵を攻撃する。消費MPは３。

ひかりのまほう



⬆強力な光で画面上の敵すべてに大きなダメージを与える。消費MPは４。

攻略アドバイス

『アクトレイザー』は、ふたつのモードから成り立つ、新しいタイプのゲームだ。わかりにくいこともあるだろうから、ドンとポイントを紹介しよう。

●トラップの位置を覚えよ

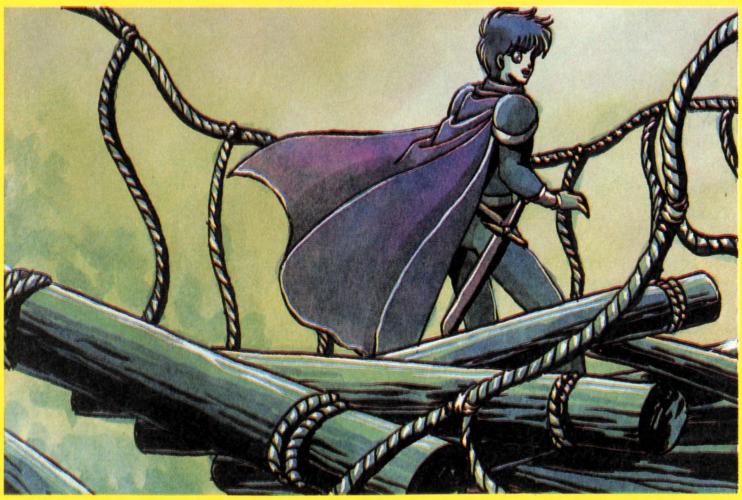
ステージ中には様々なトラップ(罠)が仕掛けられている。しかも、敵の攻撃より大きなダメージを受けることもある。

●十分にパワーアップせよ

クリエイションモードでレベルが上がると、別のエリアのACT１に進めるが、十分にパワーアップしてからにしよう。

●アイテムは確実に取れ

アイテムが入っている神の像は、どんな場所にあっても必ず取れるようになっている。逃さずに取るように。



KIN SOKU

クリエイションモードはシミュレーション要素大

ACTⅠをクリアーすると、クリエイションモードになるぞ。神であるキミは人々を導き、手助けをしながら町を発展させていこう。町の人口が増えていくと、神の力がパワーアップしていくのだ。

町を発展させるためには、人々を上手に移動させ、神の奇跡を使って障害を取り除いてあげることが大切だ。その土地の状況、地形によって効果的な奇跡が違うので、そのへんは研究が必要だね。

また、地上には魔物の巣があり、そこから魔物たちが次々と発生してくる。そして、その魔物たちは人々に害を与えてくるのだ。キミは、神のしもべであるエンジェルを操作して、こいつらをやっつけよう。魔物たちはエンジェルの撃つ矢で倒すことができるぞ。魔物を倒すごとにSPが増えていくから、SPの足りないときにも便利。

魔物の巣はこうやって封印せよ

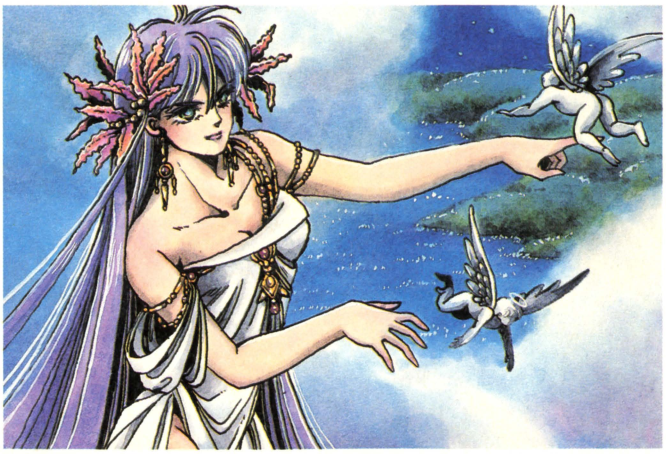
人々を魔物の巣の方向に移動させ、町を発展させると、人々が魔物の巣を封印する。魔物の巣は、封印することで消滅するのだ。ただし、人々による封印は、そのエリアの人口がある程度まで増えていないとうまくいかないぞ。何人で封印できるのかは、まだ内緒。実際にプレーして見つけてくれい。

人々の話を聞いてあげよう

その土地が発展すると、人々がいろいろな悩みを訴えてくるようになる。悩みを聞いたら、すぐに解決してあげるようにしよう。そのままにしておくと、町の発展が止まってしまったなんてこともありえるのだ。恐い。



←神殿で熱心に祈る人人の姿。涙ぐましいね。



地形について

地形によって様々な特性があるぞ。きちんと把握すれば恐いものなし。

●とりのぞけるもの

神の奇跡を使うことで緑地に変えることができる地形だ。どの地形も町の発展には邪魔になるものばかり。早め早めに取り除いていくようにすると、ゲームの進み方がスムーズになるぞ。

木



岩



沼地



砂漠



雪



海



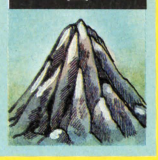
●こわせないもの

これらの地形はフィールドに固定されていて、たとえ神の奇跡を使ったとしても、取り除くことができないものばかりだ。要チェックってことね。

森



山



●そのほか

畑は生産の源。大切に育てていこう。また、魔物の巣は、人々を導くと封印することができる。位置を確認して、早めに対策を練ろう。

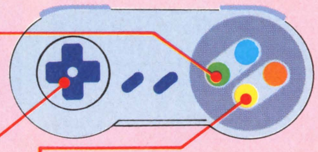
畑



魔物の巣



クリエイションモードでの操作方法



Yボタン
キャンセル/矢を撃つ

コマンドのキャンセルや、エンジェルの矢を撃つときに使用する。

✚ボタン
エンジェル、コンポーネントの移動

エンジェル、または奇跡の効果範囲などを指示するコンポーネントを移動。

Bボタン
コマンドの呼び出し、決定

コマンドのウインドーを呼び出したり、コマンドの決定をするときに使用。

攻略アドバイス

クリエイションモードで町の人口を増やすことが、アクションモードの成功にもつながる。がんばるのだ。

●魔物の巣は早めに封印せよ

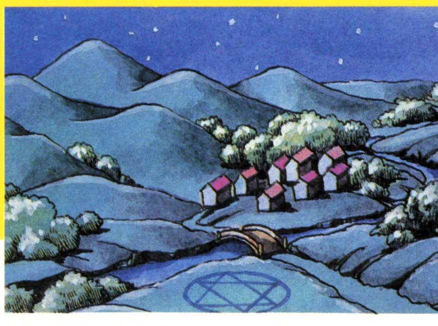
魔物の巣は、多くの魔物を生み出す。そして、魔物は多くの害をもたらし、発展の邪魔をするので、人口を増やして早めに封印するように。

●発展の方向はまめに変えよ

町は、こまめに道を作ると発展しやすくなるのだ。発展方向を指示するコマンドをまめに使い、いろいろな方向に発展させるようにしよう。

●すみずみまで発展させよ

ささげものは、どこにあるかわからない。人々をうまく導き、すみずみまで発展させると、ささげものを見つけてくれるかもしれないのだ。



すべての情報をキャッチし、的確な指示を出すことが重要

クリエイションモードで使えるコマンド

クリエイションモードで使えるコマンドは、6系統15種類。数が多いから、しっかりと覚えよう。イメージトレーニングを積んだりすると、さらによいかもしれない。なにごとも人民のためだ。

いどう

天空城に移動したり、マップモードに移動したりするときに使うコマンドなのだ。

●てんくうじょう

天空城のなかに移動する。アクションモードに進みたいときなどは、このコマンドで天空城に戻ってくるのだ。

●てんくうをいどう

天空から地上を見下ろすマップモードになる。町の発展状態を見たり、ほかのエリアに移動するときに使う。

ひとをみちびく

人々が町を作り、発展するように導くコマンドだ。重要だぞ。

●まちのほうこう

どの方向に発展すればいいのかを人々に教えるコマンド。コンポーネントの移動した軌跡に沿って発展する。

●はなしをきく

町が発展しだすと、人々は悩みを持つようになる。このコマンドで、人々の話を聞いてあげよう。

ささげもの

人々が見つけたささげものを受け取ったり、こちらから与えたりするのだ。

●ささげものをとる

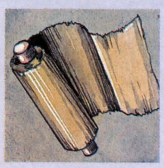
人々が発展の途中で見つけたささげものを受け取るコマンド。大切にね。

●もちものをつかう

知識や技術のささげものを人々に与えるコマンド。さらに発展していくぞ。

ささげものには、こんなものがある

まほうのみなもと



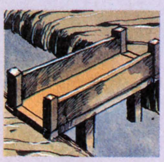
⬅このアイテムを使うと、神のMPが増える。ムダ遣いをせず、大事な場面で使うようにしよう。

かがやきのたま



⬅クリエイションモードで、画面上にいる敵キャラを全滅させる威力を持つ。後半戦で便利。

はしのきじゅつ



⬅橋を作る技術をまだ持っていない地域に与えると、橋が作れるようになる便利なものだ。

こめ



⬅これを与えると、畑作だった農業技術が米作へと進化する。より多くの人を養えるぞ。

きせき

神の奇跡で障害を取り除くコマンド。このコマンドを実行するには、その奇跡に見合ったSPが必要だ。

●いかづちをおとす



⬆木や岩を取り除くことができる。また、家や畑の上に落とすとそれらを破壊することもできるのだ。消費するSPが少なく、便利なコマンドだ。消費SPは12。

●たいようでてらす



⬆砂漠とは逆に、湿地でも人は発展しない。そんな土地では、この奇跡を使って土地を乾燥させ、緑地にしてあげよう。雪にも効果的。消費SPは18。

●あめをふらせる



⬆土地が乾燥すると畑の作物が育たない。また、人々が火を使うようになると火災が発生しだす。そんなときは、迷わずこのコマンドを使うべし。消費SPは16。

●かぜをおこす



⬆魔物がうようよいて、エンジェルの矢で倒してもらちが明かないときに有効。強風が吹き荒れ、魔物たちを吹き飛ばしてくれるのだ。消費SPは24。

●じしんをおこす



⬅ほかの奇跡とは違い、効果がその地域全体に及ぶ。多くの家や畑が破壊されるこの奇跡を、いつ使うのかはナゾだ。消費SPは80。

じょうたい

いろいろなステータス画面を表示するときに使う。まめにチェックするがよろし。

●カミのじょうたい

現在の神の状態を表示する。詳しくは、天空城で使えるコマンドを見よ。

●まちのじょうたい

町の状態が見られる。人の増え方が遅いときは、なにか手を打つべきだぞ。

そのた

天空城と同じく、ゲームのシステムに関するパラメーターの変更を行なうコマンドなのだ。

●せかいをきろく

ゲームの途中経過をセーブする。天空城内でのコマンドとまったく同じだ。

●もじのはやさ

文字の表示スピードを変更できる。0から7までの8段階に調整できるのだ。



Pilotwings
パイロットウイングス

『マリオワールド』、『F-ZERO』に続く任天堂スーパーファミコン用ソフトは、回転、拡大、縮小機能をフルに使ったフライトシミュレーション『パイロットウイングス』なのだっ!!

任天堂　12月21日発売　8000円込

フライトクラブに入会して鳥になるのだっ!

プレーヤーであるキミは、フライトクラブというスポーツスクールに入会し、そこで各種のスカイスポーツの講習を受けることになる。そこで、それらのスカイスポーツのゴールドライセンスを取得するのが目的だ。ライセンスを取得するには、数々の難テストにパスしなくてはならないが、もしキミが失敗をしても、4人のやさしい教官(?)が懇切丁寧に教えてくれるから、まったくの初心者でも安心だぞ。あとはキミのやる気しだい！　といったところだね。



⬆厳しいテストに合格しなければ、いつまでたっても先には進めないぞーっ!!

フライトクラブで講習が受けられるスカイスポーツは4種類。ライトプレーン(小型の航空機)、スカイダイビング、ロケットベルト、ハンググライダーの4種だ。ライトプレーンについては、フライトクラブの必修科目になっているので、とくに力を入れて練習しなければならないぞ。

実際の講習の進行は、右にまとめておいたとおり。入会後、4つのフライトエリアで各種のテストが行なわれる。テストに合格をすれば、テストのランクに応じたライセンスが取得できるぞ。そして次のフライトエリアに進み、以上のことをくり返すのだ。フライトエリア4のテストに合格すれば、夢のゴールドライセンスが取得できる!!　そのあとへリコプター任務というのがあるが、これは講習ではなく、じつは……。おっと、これについてはまたあとで。

フライトクラブは、自由で優雅な鳥の気分を少しでも味わいたいなあ！　という人のためのスポーツスクールなのだ。

ゲーム構成

入会 ➡ フライトエリア1 ➡ フライトエリア2 ➡ フライトエリア3 ➡ フライトエリア4 ➡ ヘリコプター任務1

4人の教官に教えてもらうのだ

フライトクラブには右に紹介したような、いろいろなタイプの教官がいるのだ。それぞれひとつずつフライトエリアを担当し、キミをテストし、鍛えてくれる。なかにはキミに辛くあたる教官もいるかもしれないが、それもキミのためを思ってのこと。がまんしようね！

エリア1担当・田中文也



⬅人あたりが良く、初心者に好かれる。

エリア2担当・白石蘭



⬅少々気が強いけど、男性受講者に人気。

エリア3担当・インディー・スコット



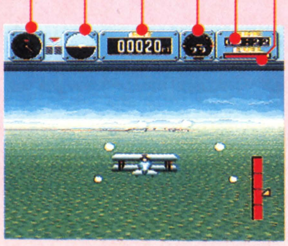
⬅日本語が達者な、謎の外国人なのだ。

エリア4担当・黒田藤兵衛



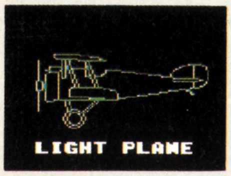
⬅顔に似合って、とってもハードな講義。

ゲーム画面の見方

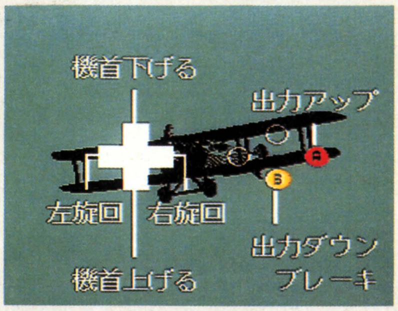


①**レーダー**　目的地を赤い点で表示。また、風向も黄色い線で表示。
②**傾斜計**　時機の傾きを表示。
③**高度計**　飛んでいる高さをフィートで表示。
④**出力計**　0～99までで、自機の出力の大きさを表示。
⑤**時計**　テスト開始からに時間をリアルタイム表示。
⑥**燃料計**　燃料の残量を表示。

各種目の操作方法をマスターするのだぁ!



ライトプレーン



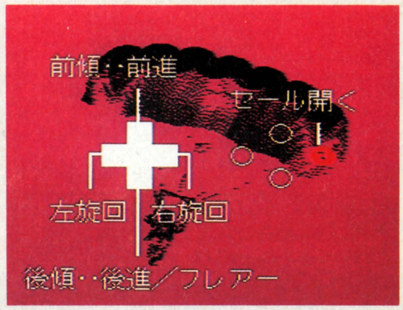
基本的な操作は、写真のとおり。出力を上げればスピードが出て、下げればスピードも下がる。下げすぎると失速してしまうぞ。高度はスピードと機首の上下で調節する。



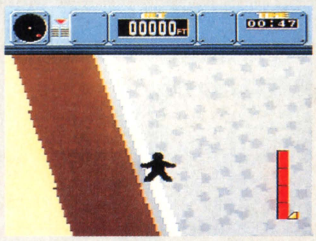
⬅滑走路に翼をこすりながら必死の着陸！ でも残念ながら、テストは失格だね。



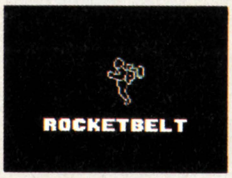
スカイダイビング



フレアー(エアブレーキ)を使うと、進行方向に対してブレーキがかかる。これでターゲットに着地しやすくなるわけだ。あとは、✚ボタンの左右を押して、ターゲットに向かわせるだけ。



⬅高高度から落下して地面に激突すると、マンガのように、人型の穴が開く！



ロケットベルト



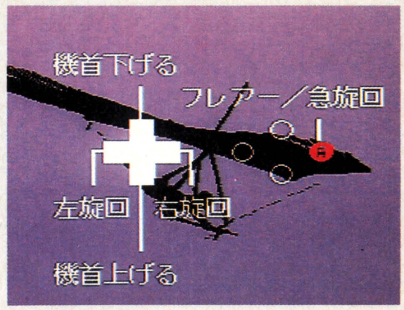
A、Bボタンでロケット噴射の出力を調節し、✚ボタンの上下で噴射角度を変えて飛行をする。L、Rボタンを使えば、サイドビューとトップビューが切り替わるのだ。



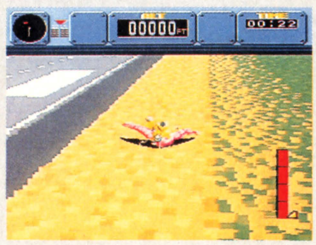
⬅墜落したら、背中に背負ってるロケットが大爆発！ まっ黒こげになっちまったい。



ハンググライダー

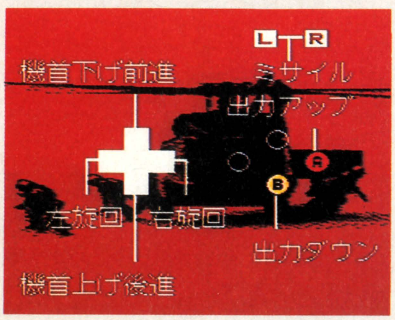


✚ボタンの使い方は、ライトプレーンと同じ感覚で。フレアーを使うと、少し浮き上がってから減速する。何度かフレアーをかけながら、ターゲットの上へ飛んでいくのだ。



⬅なんとも無様なカッコ。親には見せられても、恋人だけには見せたくないにゃあ。

ヘリコプター



ライトプレーンと違うところは、ヘリコプターはホバリングができるところだ。つまり空中の一定の場所にとどまっていられるってこと。また、出力を上げても前進はせず上昇をする。前進をするためには、ローター(回転翼)を前に傾けなければならない。ちなみに攻撃用ヘリコプターなので、L、Rボタンでミサイルを照準に向けて発射することができるぞ。



⬆ドカーン！ と一発、大爆発。これじゃあアンタ、命だって危ないよ、ホントに。勘弁してよぉ！

⬇最近はよく落ちるんだってねぇ、ヘリコプターが……。こんなふうに落ちたら痛いだろうなぁ？

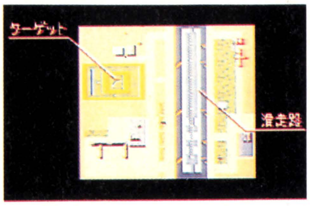
それでは各フライトエリアの紹介をしよう!



各種目の操作方法がわかったところで、今度は各フライトエリアの紹介だ。それぞれで行なわれるテストの内容と得点についても触れておいたから、キミたちが実際にプレーするときの参考にでもしてくれたらさいわいだ。

ちなみに各テストとも、いくつかのチェックポイントがあり、それらの得点を合計したものが、テストの点数となる。満点は100点。それぞれのエリアでの規定得点に達すれば合格だ。ゴールドライセンス目指して、チャレンジだーい。

フライトエリア1　砂漠【2種目】まずは小手調べだ



最初のフライトエリアは、広大な砂漠のなかにある。暑そうだけど、ぜいたくは言ってられない。

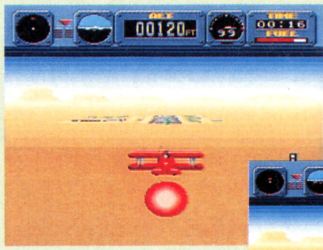
ここでパスしなければならない種目はふたつ。必修科目のライトプレーンと、スカイダイビングだ。ライトプレーンについては、ここで基本をしっかりマスターしておかないと、あとあとかなり苦労をすることになるぞ。やさしい田中教官の言うことをよく聞いて、ばっちりマスターしちゃおうぜ。

このあたりで手間取っているようじゃあ、ゴールドライセンスなんて夢のまた夢……。サクサクいこうよ、サクサクとね。

ライトプレーン

テスト内容	緑色のガイドビームにしたがって飛行して、滑走路に着陸をする。
得点配分	着陸精度…………50ポイント 滞空時間…………20ポイント 進入角度…………20ポイント ビーム……………10ポイント

ガイドビームにしたがって飛んでいれば、知らず知らずのうちに着陸ができちゃうのさ。それくらい軽い気持ちでやれば、簡単にクリアーできるテストだ。



⬇いよいよ着陸。進入角度は大丈夫か？　着陸速度はどうだ？　チェックポイントはいろいろあるのだ。

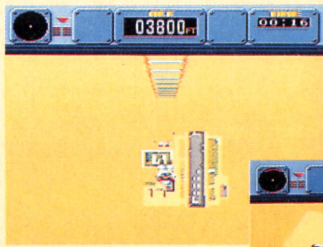


⬆赤い丸いものが、すでに通過してしまったガイドビーム。これをたどって飛んでいれば、そのうち滑走路に着くのだ。

スカイダイビング

テスト内容	地上で黄色く光っているラインのなかのターゲットに着地をする。
得点配分	着地精度…………70ポイント リング……………20ポイント 着地速度…………10ポイント

着地するターゲットが広いから、そうそう失敗するものじゃない。ライトプレーン同様、けっこう簡単にクリアーができちゃうんじゃないかな。



⬇地上1000フィートまで落ちたらパラシュートを開く。なんだかとっても、ほっとする瞬間なんだよね。



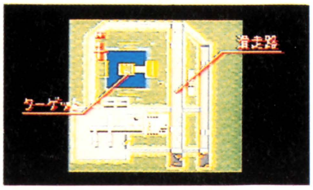
⬆こーんな上空から飛び降りるなんて、オレってばかじゃないの？　なんて言わずに、思い切って飛ぼうぜ！

得点配分の見方

テストのとき、どんな点に気を付けてフライトすればいいのかがわからないと、いつまでたっても先に進めないのだ。

着陸精度	滑走路のどの位置に着陸をして、どの位置で止まったかによって点数が決まる。より滑走路の真ん中に着陸し、よりまっすぐ走り、より真ん中で止まったかってこと。曲がっているほど点数が低いぞ。
着地精度	これはスカイダイビング、ロケットベルト、ハンググライダーのみのチェックポイント。どれほどターゲットの中心に近いところに着地したかによって点数が決まるのだ。
着地速度	これも上の着地精度同様、ライトプレーン以外の3種目のみのチェックポイントだ。ターゲットに着地するときの速度が速すぎると減点、速度が遅ければ遅いほど、高い点数がもらえる。
滞空時間	テストがスタートしてから、どのくらい空中にいたかによって点数が決まるのだ。滞空時間が長ければ長いほど、いろいろ手間取っているとみなされ、点数が低くなってしまう。
進入角度	これはライトプレーンのみのチェックポイント。滑走路に着陸するときの、地面に対するライトプレーンの角度で点数が決まるのだ。この角度が大きいほど、点数が低くなってしまうぞ。
リング	いくつかの緑色の球体が連なってできたわっかのことをリングと呼ぶ。このリングのなかをくぐると、そのリングをクリアーしたことになり、クリアーした数によって点数が決まる。
ビーム	ビームとは、リング同様に緑色の球体が連なってできた棒状のもののことを言う。ひとつひとつの球体に触れて飛ぶことで、点数が入ったり、棒のどこかに触れることでクリアーになったりする。
アーチ	緑色の球体が連なってできた半円形のアーチ、すなわち門だ。これをくぐることで点数が入る。アーチは、主に地上にあるので、かなり低空を飛行しなければならないぞ。これは難関だ。

フライトエリア2　平原【3種目】緑が美しいエリア



フライトエリア1をサクっとパスしたなら、白石教官がいるフライトエリア2に行ける。これだけが楽しみでフライトクラブにやってくる人がいるようだが、動機が不純だと、あまりいい結果は得られないようである。仮にもここは学校なのだから……。

というわけで次のエリアは平原だ。緑のなかでのスポーツはとても楽しい。楽しいんだけど、やることはきっちりやっておかなくちゃ！　このエリアからロケットベルトのテストが始まる。うまくできるかどうか心配だい。

ライトプレーン

テスト内容	スタート地点の前方にあるふたつの滑走路、左右いずれかに着陸をする。
得点配分	着陸精度…………30ポイント 滞空時間…………20ポイント 進入角度…………20ポイント リング……………30ポイント

フライトエリア1のライトプレーンがうまくパスできた人なら、なんのことはないテストだ。



←ああ、白石教官。なんてのぼせてたら危険。

スカイダイビング

テスト内容	地上で黄色く光っているラインのなかのターゲットに着地をする。
得点配分	着地精度…………70ポイント リング……………20ポイント 着地速度…………10ポイント

多少リングの位置がバラバラになったこと以外は、フライトエリア1のそれと、あまり変わりはない。



←早く着地して、教官にほめてもらおう！

ロケットベルト

テスト内容	空中に浮かぶリングを3つ、必ずくぐってからターゲットに着地をする。
得点配分	着地精度…………70ポイント 滞空時間…………20ポイント 着地速度…………10ポイント



↑これをやりすぎると、噴射で足が焦げちゃうのだ(ウソ)。

なんでも初体験というものは、いいもんだ。初心でチャレンジすれば、ビギナーズラックもあって、意外に簡単にパスできちゃったりするかも？

フライトエリア3　小島【3種目】国際的なスポーツだ

ライトプレーン

テスト内容	まず離陸をして、空中のリングをたどりながら、最後に滑走路に着陸をする。
得点配分	着陸精度…………20ポイント 滞空時間…………10ポイント 進入角度…………20ポイント リング……………50ポイント

今度はちょっと長い時間のフライトになるので、よほどしっかり気合を入れていないとダメだ。



←遠くに見えるあのリングをくぐるのだ。

ロケットベルト

テスト内容	3本の緑色のバーにタッチしてから、海上に浮かぶターゲットに着地をする。
得点配分	着地精度…………70ポイント 滞空時間…………20ポイント 着地速度…………10ポイント

まえのエリアでのプレーで、慣性の働きかたもだいぶわかってきたはず……っと安心しないでほしい。



←こんなに高く飛び上がったら危ないって！

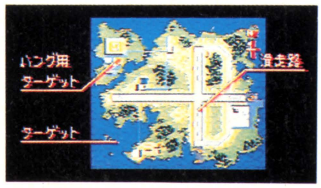
ハンググライダー

テスト内容	最初に必ず地上500フィートまで上昇してから、ターゲットに着地をする。
得点配分	滞空時間…………30ポイント 着地精度…………50ポイント 着地速度…………20ポイント



↑白くて丸いのが上昇気流のしるし。あれに接近するのだ。

ここでもまた新しい種目の登場だ。ハンググライダーは、上昇気流をうまく使わなくてはならない厳しい種目なのだ。風の動きをよく見よう。

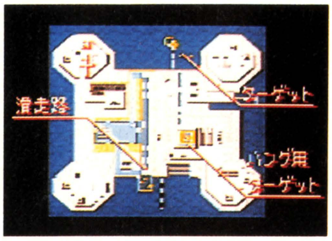


白石教官との楽しいひとときを過したあとには、謎の外国人が待っていた。「ハーイ、アナタ。飛ンデルノハ頭ノホウダケデスネェ！」なーんて言ったかどうかは知らないけれど、とにかく謎の外国人にだけは気を付けてくれ。

というわけで(どーゆーわけだ)、フライトエリア3にやってきたのだ。ここでは新しくハンググライダーなぞを教わってみる。あーあー、あの三角形のやつでしょ。なんて知ったか振りしてもダメだぞ。一度失速したら最後、なかなか立て直しが効かないんだから。

フライトエリア4

人工島【4種目】大詰めだぜっ！



いよいよ4つめのエリアにやってきたぞ。ここでは、フライトクラブいち厳しいと言われている黒田教官が、キミの腕をテストしてくれるのだ。げげ！　こいつぁまずいな。なーんて臆してはいかん。エリア3までに教わってきたことをすべて発揮できれば、鬼教官も、ただの人ってわけだ。恐れることはなにもないぞ！　とは言うものの、4種目すべて、いままでののテストよりも厳しい内容だから、ちっとも気は抜けない。キミの敵は鬼教官ではなく、広大な大空だってことを忘れずに、真剣にチャレンジしてほしい。

このエリアのテストがパスできれば、夢にまで見たゴールドライセンスがキミの手に！　それを考えたら、少しくらい辛いのなんか、吹き飛んじまうよ。ホントに。

ライトプレーン

テスト内容　離陸をしてからガードをくぐり、ガイドビームにしたがって着陸をする。

得点配分

着陸精度	30ポイント
滞空時間	10ポイント
進入角度	20ポイント
アーチ	40ポイント



⬅出力を上げて、いよいよ離陸だ。緊張の瞬間……。



➡ガードはくぐったし、あとは滑走路に着陸するのみ。

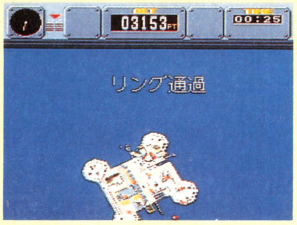
エリア3ですでに経験済みの離陸から行なうのだ。それにしても、滑走路の先がなくなる瞬間って、けっこう怖いんだよね。そのまま海に落ちちゃうんじゃないか？　そんな緊張感がたまらなくいい。しかもこのエリアにあるアーチって、地面スレスレにあるから、くぐるのがこれまた怖い。落ちたらどーするんじゃっ！　てな感じかな。

スカイダイビング

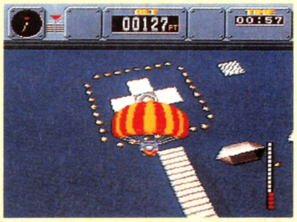
テスト内容　黄色く光った、海上に浮かぶターゲットに転ばずに着地をする。

得点配分

着地精度	70ポイント
リング	20ポイント
着地速度	10ポイント



⬅自由落下しながら、空中のリングをくぐるのだ。



➡下に見える黄色いところが、ターゲットなのだ。

人工島も上空から見下ろすと、けっこう小さいんだよね。でもこれって、スカイダイビングするほうにしてみりゃ、超ヤバイことじゃない？　なぁんて気軽に？マーク使ってる場合じゃないぞ！　リングの位置もバラついてるし、ターゲットは小さいし。これでもしパラシュートが開かなかったら……。どーせだったら大自然のなかで死にたいよう。

ロケットベルト

テスト内容　動く3つのリングを必ずくぐって、海上のターゲットに着地をする。

得点配分

着地精度	50ポイント
滞空時間	10ポイント
着地速度	20ポイント
リング	20ポイント



⬅わりに自由に空を飛べるロケットベルト。気分いい。



➡ターゲットの中心に着地すると、点数が高いぞ。

ただでさえ慣性でうまく移動できないロケットベルトなのに、くぐらなきゃならないリングが動いてちゃあ、話にならないぜ！　てな、文句を言ってもしかたないのだ。それもこれもゴールドライセンスのため。リングが動いていようがなんだろうが、テストに合格しなきゃならんのだ。タイミングをうまく計って、リングをくぐろうぜ。

ハンググライダー

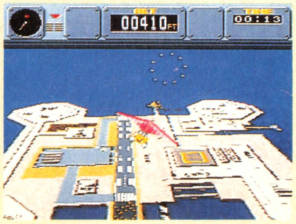
テスト内容　高度300フィートに浮かぶリングを2回くぐり、ターゲットに着地する。

得点配分

着地精度	50ポイント
滞空時間	10ポイント
着地速度	20ポイント
リング	20ポイント



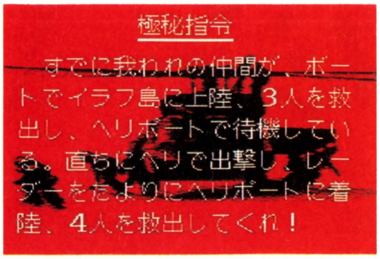
⬅上昇気流に乗って、上空300フィートまで上昇だ。



➡画面の上方に見えるのがリングだ。さあ、いくぞ！

300フィートって簡単に言うけれど、メートルに直したら1フィートが0.3メートルだから……90メートルだよ。そんな高さにあるターゲットを、ハンググライダーでくぐるなんて、ちと恐ろしすぎないかい？　しかも2回!?　うーん。でも、上昇気流に乗って高高度を飛んでるときは気分いいもんな。うーん。どっちがいいか、寝ながら考えよう。

ヘリコプター任務１　これはもう講習ではないのだっ！



4つのフライトエリアをパスし、見事、ゴールドライセンスを手にしたキミを待っていたのは、なんと、緊急指令だった。いままでいろいろお世話になった教官の田中、白石、スコットの3人が、麻薬シンジケートに捕らえられたのだ。ここでゴールドライセンスを持つキミの腕が試される。ヘリコプターに乗って、いざ出動。

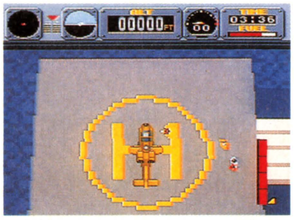

⬆教官を救うため、勇気を出してゆくのだ。ヘリコプターに乗ってゴー！


⬆下に見えるのが敵の船……じゃなくて、味方の船だよん。さぁいくぜ！


⬆地上に点在するグレーのものが、麻薬シンジケートの砦だ。攻撃しよう。


⬆なかには森のなかから攻撃してくるやつもいる。卑怯なやつらだぜ。

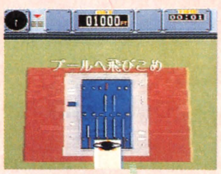

⬆やっと目的地が見えた。あそこに教官たちが拉致されているのだ。急げ！


⬆麻薬シンジケートのやつらを倒し、見事、教官たちを救い出した。えらい。

ボーナスステージで鳥人間になっちゃおう！

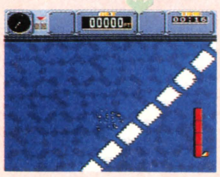
鳥人間１
飛び込めペンギン！

スカイダイビングのボーナスゲームは、なんともカワイイペンギンの飛び込み。下のプールのどこに飛び込めるかで点数がもらえる。あんまり痛い思いはさせないでね。



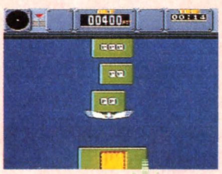
⬅飛び込み台の上にペンギンがいるぞ。

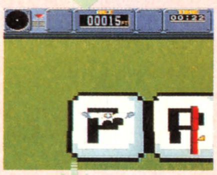

➡ひゅーっと、プールに飛び込むのだ。

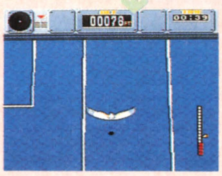

⬅着水。ちょっとお腹を打ったかなぁ？

鳥人間２
Pを取れぇ〜！

ロケットベルトのボーナスゲームは、トランポリンで弾みながら、海上に浮ぶPマークを取るというものだ。取ったPマークの数に応じて、点数がもらえるのだ。

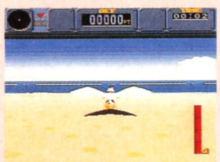

⬅トランポリンで、軽快にジャンプだ！


➡Pマークの上に乗って、またジャンプ。


⬅そして着水。さてさて、何点かしら？

鳥人間３
ボタンを連打だい

ハンググライダーのボーナスゲームは、まさしく鳥人間！ボタンを連打すると、手に付けた羽をはばたき、空を飛べるのだ。飛んだ距離に応じて点数がもらえる。疲れるぞ。


⬅海岸から助走をつけて、一気に飛ぶ！


➡ボタンを連打して、飛距離を延ばすのだ。


⬅ドボーン。着水。ボタン連打は疲れる。



⬅特別なところに着地するとボーナスステージに。

ライトプレーン以外の3種目は、滑走路以外の狭いターゲットに着地することができるんだよね。ま、それはそれで置いといて、不思議なことにいつもターゲットの近くには、なにやら怪しげな動くものがあったり、ターゲット以外のところに、ターゲットっぽいものがあったりする。それらの怪しげなものとは、じつはボーナスステージへの入り口みたいなものなのだ。

ボーナスステージに行くと、そのまえにプレーしていた種目に応じたボーナスゲームができるのだ。ボーナスステージに行ける種目は3種目だから、ボーナスゲームも3種類あるぞ。とりあえずどんなものか左に紹介したから、見てみてくれ。ん？参考になったかな？



特報ファイナルファンタジーV

スーパーファミコン本体の発売を目前にして、またもやビッグタイトルの発売が決定したぞ。今回はいきなりその『ファイナルファンタジーV』の特報だ。お楽しみに!!

スクウェア　発売日未定　8メガビット　価格未定

『ファイナルファンタジーV』がスーパーファミコンで登場!!

1987年12月、『ファイナルファンタジー』が発売された。およそ3年も昔のことだ。発売当時はそれほど高まらなかった『FF』人気だが、数々の新機軸を武器に、時間をかけてじわじわと世のRPG小僧や少女に浸透していったのだ。

その証拠に、『ファイナルファンタジー』の名前はみんなの記憶にしっかりときざまれ、翌1988年に発売された『ファイナルファンタジーII』は、発売当初から爆発的なヒットとなり、各専門誌もこぞって特集を組んだ。この『II』によって、その地位を確固たるものにした『FF』は、このあと約1年半の期間をおき『III』を発売する。

この『III』は、まさに『FF』シリーズの集大成ともいうべき作品で、前作や前々作のいいところをもっとのばし、悪いところを完璧に改良したものであった。もちろんそれだけではない。戦闘シーンで表示されるダメージ数、魔法のアニメーション、召喚魔法やジョブ、変身する飛空艇、でぶチョコボの登場など、この『III』にはこれからの『FF』を予見させるような新しい試みもたくさんあったのだ。

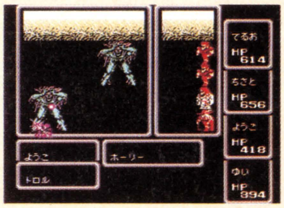
それらを引き継いで(か、どうかはわからないが)、『FF』シリーズの最新作、『ファイナルファンタジーV』が発売されることになった。きっと、これまで以上に派手で過激なグラフィックや、息をのむストーリーを楽しめることはまちがいないだろう。

ところで、どうして『IV』ではなく『V』なのか。くわしくはあとで説明するけど、『IV』はファミコンでの発売となる。発売はスーパーファミコンの『V』よりもあとの予定だということだから、気の長い話ではあるけれど、楽しみがまた増えたことは確かだね。

今回は『FFV』の発売決定特報ということで、いま快調に『V』を製作中のスクウェアに直撃インタビューをしてきた。いまここで話してくれたことが、現段階で発表できるすべてだってことだから、これを読めば、とりあえずいまの『FFV』をすべてを把握したことになるってわけなのだ。

シリーズを重ねるたびに、新しいシステムや乗り物などを登場させ、プレーヤーに挑戦し続けている『FF』。この『V』ではどんな新システムをぼくらに見せてくれるのか、期待して見守っていこう。

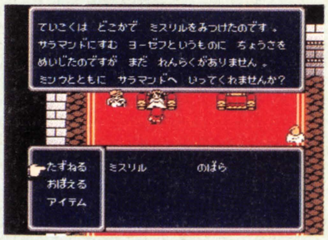
ファイナルファンタジー



⬆『FF』といえば、このサイドビューの戦闘シーン。キャラはのちにクラスチェンジし、グラフィックが変わる。

『FF』シリーズの記念すべき第1作。戦闘シーンのサイドビュー、かわいいキャラ、飛空艇、魔法のアニメーションなど、『FF』シリーズになくてはならないさまざまなシステムが登場した。ただし、セーブが宿屋やテントなどでしかできず、ファイルもひとつしかないのが残念。4人パーティーでプレーした。

ファイナルファンタジーII



⬅ストーリーによって入れ替わる4人目のキャラ。涙を誘うイベントもあり、シナリオの完成度では『FF』シリーズーではないだろうか。

WMS(ワードメモリーシステム)や、熟練度成長システムなど、画期的なシステムを登場させ話題を呼んだ。また、いまでは『FF』になくてはならない人気者であるチョコボも登場した。基本的には4人パーティーで、ストーリーにより4人目のキャラが入れ替わった。

ファイナルファンタジーIII



⬅ご存知でぶチョコボ。こいつのおかげで、アイテム数がやたらに多い『FF』の旅も、身軽になりました。すべてのアイテムを99個まで持てるぞ。

20種類もあるジョブ、モンスターを呼びだし敵を攻撃させる召喚魔法、アイテムをあずかるでぶチョコボなどが登場した。基本の4人パーティーに、ストーリーによってサブキャラクターが5人目の仲間として加わった。5人目のサブキャラは戦闘に参加しなかった。

『ファイナルファンタジーV』のこと教えて！

スーパーファミコンで発売するのはなぜなの？



——どうしてスーパーファミコンで発売するのですか？

スクウェア　やはり『FF』はビジュアルとその動きを重視したゲームだからです。みなさんも、スーパーファミコンで『FF』をプレーしたいでしょ？

——そりゃそうですね。じゃあスーパーファミコンならではの新しい部分って、どんなところ？

スクウェア　やはり画面処理をはじめとする、動的な部分でしょう。

——イベントは期待できそう？

スクウェア　イベントは派手なやつをガンガン予定してますよ。

——やっぱりグラフィックには気合入りますよね。見た目も大きく変わっちゃうのかなあ。

スクウェア　見た目に極端に違うということはありません。感覚的には『マリオ3』と『マリオワールド』の違いといった感じでしょう。

——なーんだ、そうなんですか。じつは、あのチョコボもリアルな絵になっちゃうのかなあと、少し心配してたんですよ。

スクウェア　その世界観やビジュアルイメージを、極端に変えるということはしませんよ。だから、たとえば天野さんのイラストのようなチョコボにはなりません。

——スーパーファミコン版は、名前だけ同じのまったく違うゲームになるんじゃないかって、気にしてる人もいたかもしれませんね。

スクウェア　ほんとにそんなことはないんですよ。しつこいようですけど、『マリオワールド』的感覚と思ってください。絵がきれいな、スゴイ『FF』なんです。

——あ、でもでも飛空艇はやるでしょ？　大きくしたり回したり。

スクウェア　回転、拡大、縮小機能？　これはまさに飛空艇のために存在する機能といっても過言ではないでしょうね。

——そこまでいい切る？　期待できそうだなあ。ところでメッセージには漢字は使われる？

スクウェア　それはないですね。漢字に容量を使うなら、ほかにまわしたいですしね。

——キャラはしゃべりますか？

スクウェア　それはちょっと実現しないでしょうね。

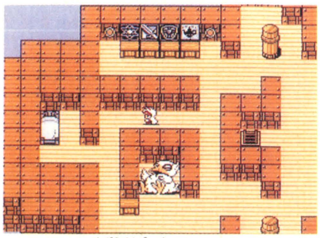
『FF』ならではのシステムやイベントはどうなるの？

——成長システムは毎回いろいろ変わりますけど、今回も奇抜な成長システムを考えてるの？

スクウェア　基本的には経験値ベースで考えています。

——なるほど。それがいちばんノーマルですよね。ところでジョブはどうなるんですか？　新ジョブが増えたりしないんですか？

スクウェア　これはゲームシステムに関わるポイントなので、いまはあまりくわしくいえないんです。でも、ひとついえるのは『II』のようなシステムでも、『III』のようなシステムでもないってことです。



⬆ベッドに自動販売機、でぶチョコボまでいるお便利大戦艦。はじめて手に入れたときはビックリしたものです。はい。

——えー、また新システムなんですか？　きっとまた想像もつかないシステムなんだろうなあ。はやく知りたいなあ。じゃあ乗り物のこと聞いていいですか？　なにか新しい乗り物はでませんか？

スクウェア　でます。それも1種類じゃありません。ガンガンでます。でもいまは秘密です。

——そ、それはない……。あ、わかった。宇宙船だ。

スクウェア　宇宙船はでません。

——……。飛空艇の話に変えます。『III』で飛空艇が変身しましたよね。あれってけっこう衝撃受けたんですけど、『V』にでる飛空艇も変身したりします？　ロボットになったりするとおもしろいのに。

スクウェア　ロボットですか？　おもしろいですけどね。その可能性はないです。

——……。じゃあ、もういいです。あと『FF』ならではっていうと、例の最後のダンジョンがありますよね。やっぱり今回も最後のダンジョンは長いんですか？

スクウェア　そうですね。『III』ほどまでには長くないと思います。でも、要は長さよりも救済方法ですよね。『V』ではそのへんはキチンと考えてます。ご安心ください。

——ユーザーフレンドリーになるわけですね。でも、なかには長いほうが好きって人もいますよね。いっそのこと、長さや出現する敵の種類とかで、難易度が選べるようにするのはどうですか？

スクウェア　それはちょっと難しいですね。できません。

——あ、怒りましたね。ごめんなさい。最後にひとつ。アイテムはどのくらいの数になりますか？

スクウェア　数は『III』と同じくらいでしょう。ヘンなアイテムも出てきそうですよ。



「はまり道」吉田戦車　ファミコン通信'90年15号より転載。

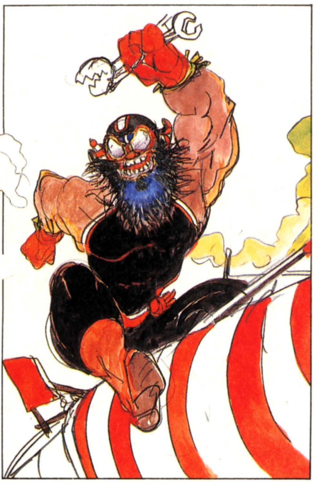
パーティーについて聞きたいな

——自分のキャラは『Ｉ』のように、ゲーム開始時に選んで決めないんですか？

スクウェア　それはまずないです。

——最高、何人パーティー？

スクウェア　まだ未定ですね。ただ、戦闘はサイドビューが基本ですから、10人なんてことにはならないと思います。



——そうですよね。10人じゃ、戦闘のとき2列に並ばなきゃならないもんね。ところで、うちの男子スタッフが、ぜひ女の子キャラがほしいといってるんですけど。

スクウェア　用意しましょう(笑)。

——サブキャラは『II』と『III』どちらの方法で仲間になるの？

スクウェア　今回のサブキャラは、すべて戦闘に参加します。そういった意味では『III』より『II』に近いんじゃないかな。

——パーティーにロボットは？

スクウェア　『Sa・Ga』じゃないんですから、ありません。

——町の人に話しかけて、気にいった人を仲間にできないの？

スクウェア　町の人もそれぞれ生活がありますから……。

戦闘シーンはどんなかんじ？

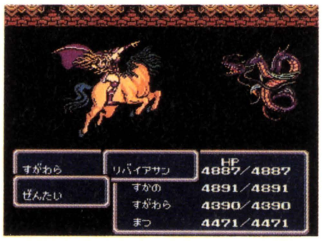
——戦闘シーンも『FF』のウリですよね。さっきの話だと戦闘画面はサイドビューになるとか？

スクウェア　基本的な視点はいつものサイドビューになります。

——敵もアニメーションするといいな。

スクウェア　そうですね。敵のアニメーションは、期待に答えられると思います。

——こちらがダメージを与えたら、座り込んだり？



⬆召喚魔法では、こんなふうにモンスターが出てきました。このあといろんな技を使い、敵をやっつけてくれるのだ。

スクウェア　それはあんまり意味がなさそうなんですけど……。

——モンスターと会話できたりすると画期的ですね。

スクウェア　〝はなす〟コマンドですか？　その予定はないですね。

——敵キャラはどれぐらいいれるつもりなんですか？

スクウェア　『III』より若干多くなるていどではないでしょうか。

——若干っていわれても、けっこういましたよ。地域別になってたから、あんまり感じませんでしたけど。ところで、召喚魔法はどうなるの？　まさか、なくなったりしませんよね？

スクウェア　今回も登場しますよ。まだくわしいシステムについては発表できませんが、グラフィックはとにかくかっこいいですよ。期待しててください。

『V』ではどんな世界で物語がすすむのかなぁ

——ズバリ、『V』はどんなシナリオなんですか？　時代はいつ？

スクウェア　これはまだ公開できません。あしからず。

——クリスタルは出ます？

スクウェア　どういった形で登場するかはまだ明らかにできませんが、登場します。

——ストーリーが『I』から『III』のどれかとつながってるとか……。

スクウェア　ストーリーとしては、今回の物語も独立しています。

——舞台となる世界の広さは？

スクウェア　そうですねえ、まだ製作中なのでなんともいえませんが、『III』の2倍なんていう膨大な広さにはならないでしょう。

——すべて見下ろし型画面？

スクウェア　そうですね。いきなりダンジョンだけ3Dなんてことはありませんよ。

——シナリオは感動する？

スクウェア　感動してもらえるようなシナリオ作りを目指していますよ。あとはみなさんの判断です。

——まさかマルチシナリオなんてことは……？

スクウェア　ありません(笑)。

——毎回オープニングは凝ってますよね。今回もイカス？

スクウェア　だてにスーパーファミコンで発売するわけじゃありません。ストーリー的にも最高です。

——お、自信たっぷりですね。ところで、今回『V』のキャラとして、天野さんのイラストでふたり紹介されましたよね。どんな人たちなんですか？

スクウェア　秘密です。でも、ふたりともゲームの鍵を握る重要なキャラになることだけは、まちがいありません。

——じつはイラストには名前が書いてあるんですよね。このページの左上にいるのがシド。となりのページの右下にいるのが暗黒剣士セシル。この名前から勝手に想像すると、シドっていえば飛空艇とは切っても切れない関係ですよね。さらに今回はスパナを持ってる。ってことは、飛空艇を作ったり改造したりするのかなあ。

スクウェア　イラストの名称についてはすべて仮名ですから……。

——じゃあ、暗黒剣士セシルっていう人は、暗黒剣の使い手？　『V』では、はじめからジョブが決まってるんですか？

スクウェア　だから、仮名だから、質問にはちょっと答えられません。

——困ってますね。じゃ、ほかの質問。今回もかえるやこびとになります？

スクウェア　なります。ほかにもなにかに変身します。何になるかはお楽しみ。



「はまり道」吉田戦車　ファミコン通信'90年13号より転載。

やっぱり発売日や値段のこと、気になるんですけど

——じっさいのところ、いまどのくらいの完成度なのでしょう？
スクウェア　30パーセントといったところでしょうか。でも、うちは後半の追い上げがすごいから、感覚的にはもっと進んでるといってもいいでしょうね。
——発売日、値段は？
スクウェア　発売日は来年の夏ごろ。価格については未定です。
——もちろんバックアップカートリッジですよね？
スクウェア　そうです。
——ファイルはいくつまで？
スクウェア　これもまだ決まっていませんが、ひとつしかできないなんてことはありません。

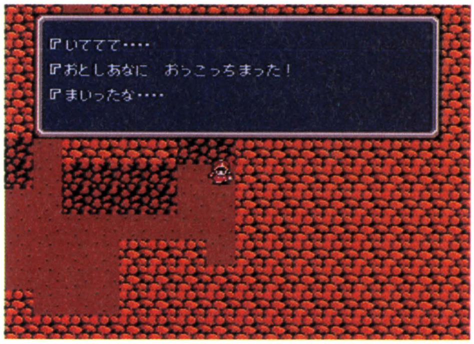


⬆『II』ではセーブは4人まで。フィールド上なら、どこでもセーブできました。いまの状態もちゃんと表示される。

——こんなこと聞いていいのかな。製作費はおいくらなんでしょう？　製作日数は？
スクウェア　まだできていないので、そんなことわかりません。
——そりゃそうですね。ごめんなさい。容量のほうは？
スクウェア　8メガです。
——さすがー、ってかんじですね。製作スタッフは同じですか？
スクウェア　基本的には同じです。人数的には過去のどの『FF』シリーズよりたくさんの人間がかかわっています。現在は『Sa・Ga 2』のスタッフも何人か加わりました。
——いきなりですけど、ほかのマシンへの移植なんて考えます？
スクウェア　完成前からそこまで考えていませんが(笑)、おそらくないでしょうね。
——タイトル名を変えようと思ったことってありません？　物語がつながってないわけだから、それって簡単なことですよね。
スクウェア　正直いうと、ハードがファミコンからスーパーファミコンに変わったので、タイトル変更の話も出ました。でも、今回描かれる世界もまた、まぎれもなく『FF』の世界ですから、結果として『ファイナルファンタジーV』となったわけなんです。
——なるほど。『FF』をひとつの世界としちゃうんですね。あの、初プレーでクリアーする場合、どのくらいの時間がかかりそうですかね？
スクウェア　ゲームができていませんからね。まあ1日や2日で終わるなんてことはないでしょうけど。
——『V』をどんな人にプレーしてほしいですか？
スクウェア　すべてのスーパーファミコンユーザーにプレーしてもらいたいですね。



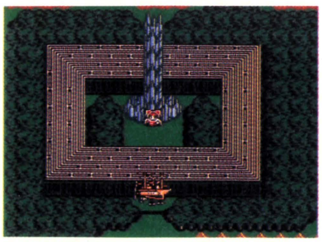
⬆これは12月14日発売の『Sa・Ga 2』。これを作った人も何人か、『V』の製作に加わったんだね。完成が楽しみなのだ。



⬆この『III』が4メガ。なんと『V』はその2倍ってわけか。そう考えると『V』ってスゴイんだね。期待できそうだね。

『IV』はどうなっているの？

——『IV』はファミコンで発売するんですよね？
スクウェア　ファミコンです。現段階ではまったく未定ですが、開発は進めています。
——じゃあ『V』が先に発売しちゃいますよね？
スクウェア　開発は『III』が終了した時点から、『IV』、『V』同時にスタートしたのですが、進行状況及び市場動向を検討し、スーパーファミコン用の『V』を先に発売することに決定しました。現在『IV』のスタッフは全員『V』の開発にかかっています。
——まず『V』なんですね。こう説明されるとなっとくしちゃいますね。ふむふむ、なるほど。じゃあこれからは、スーパーファミコンとファミコンで『FF』シリーズを発売していくの？
スクウェア　ファミコンのタイトルに関しては、いまは『IV』を含めすべて未定です。
——『FF』以外のRPGは考えてないのですか？
スクウェア　現在いくつかの企画が進行中です。『Sa・Ga』だってあるじゃないですか。



⬆『III』の製作が終了したすぐあとから、『IV』と『V』の製作がはじまっていたなんて……。メーカーさんって大変なのね。

ついに発表された『ファイナルファンタジーV』



ここまでが『FF V』について、いまわかるすべてのことだ。発売は来年の夏ごろだってことだから、あと10ヵ月ぐらいの辛抱ってわけだよね。ファミコンであのアニメーション、あのスピード感を出せた『FF』だもん。メディアをスーパーファミコンに移せば、その数倍の迫力をぼくたちに与えてくれることはまちがいない。グルグルまわる飛空艇に、ビシビシアニメーションする召喚魔法……。考えただけでワクワクするね。新しい情報が入りしだい、どんどん本誌でも紹介していくから待っててね。

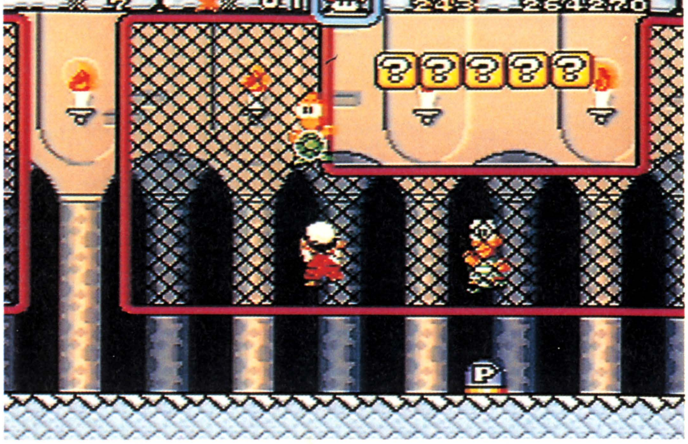
発売を待て!!

発売直前 新作ソフト購入ガイド

SUPER MARIO WORLD

SUPER MARIO BROS. 4

任天堂　11月21日発売　4メガビット　8000円込

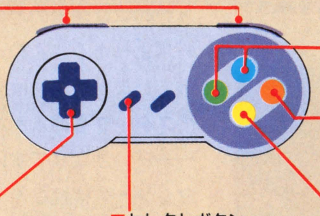


あのひげおやじが、4回目の大冒険に出発する。そう、『スーパーマリオワールド』だ！　今度の冒険は、キノコワールドのはるか南にある恐竜ランドが舞台なのだ。

なんで『マリオワールド』の舞台が恐竜ランドなんだか知ってるかい？　それはね、『マリオ3』でキノコワールドに平和を取り戻したマリオたち3人(マリオとルイージとピーチ姫ね)が、バカンスのために恐竜ランドにやってきたからなのだ。そこでまた、あの大魔王クッパと戦うはめになってしまうなんて、なんてついてないんだろ。

というわけで、まずは恐竜ランド全体マップを見てほしい。マリオたち3人がはじめにやってきたのは、左下の小さな島、ヨースター島。ここがいわゆるワールド1ってやつね。ここからこの恐竜ランドのあちらこちらにあるコースをクリアーしながら、大魔王クッパの本拠地を目指して進むのだ。待ってろクッパ、いま行くぞっ!!

操作方法



■L、Rボタン　画面を左右にずらして、先や後ろのほうまで見ることができるのだ。

■X、Yボタン　加速ボタン。物を持つ。ヨッシーの舌を出す。

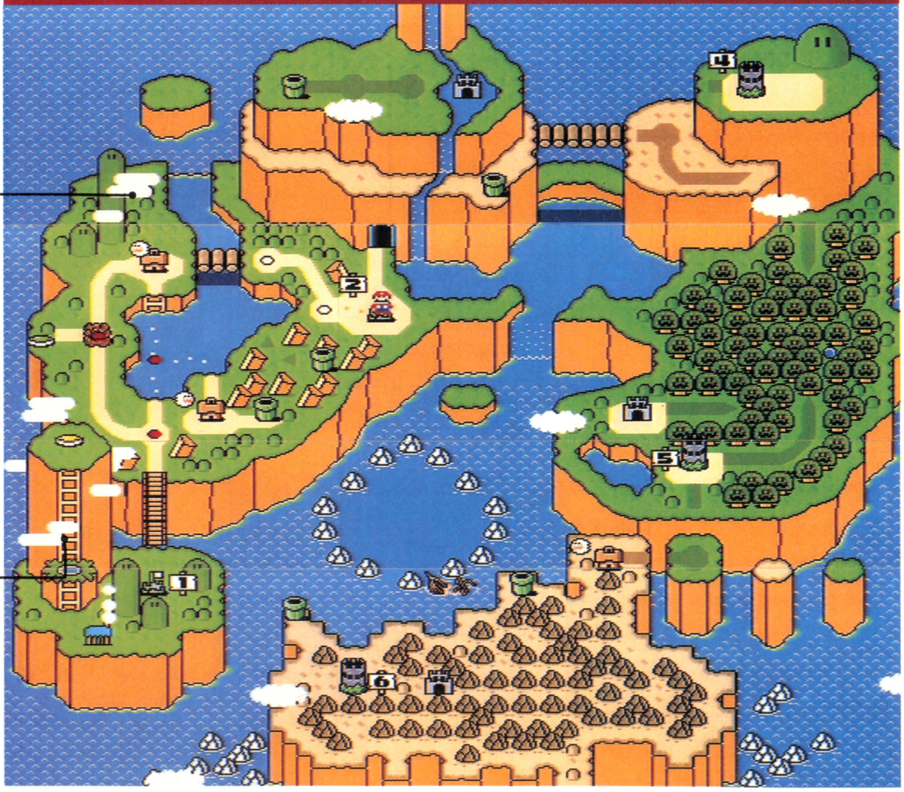
■Aボタン　スピンジャンプをしたり、ヨッシーから降りたりする。

■✚ボタン　マリオ(ルイージ)を移動させるのに使用するのだ。

■セレクトボタン　ストックしておいたアイテムを取り出して使えるのだ。

■Bボタン　ジャンプをしたり、泳いだりするときに使用する。

恐竜ランド全体マップ



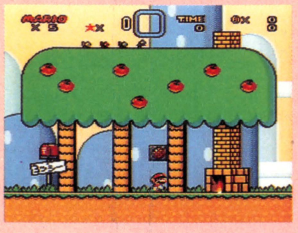
ワールド2

ワールド2は、真ん中に大きな池のある、その名もドーナツ平野だ。このワールドには、お化け屋敷なんていうのがあって、ちょっぴりスリラー。さらにワールドの各所には、いろんな秘密が隠されている。それをみつけるのが、これまたワクワクものなのだ。どんな秘密かって？　秘密は秘密なんだから、教えられないんだよん。



ワールド1

とりあえず、『マリオワールド』の基礎を練習しようというワールドだ。コースの数は少ないし、これといったトラップもない。ここではまず、マリオたちの仲間の善玉ドラゴン、ヨッシーを、うまく乗りこなせるように練習だ。とにかくこのゲームの攻略ポイントは、ヨッシーとマントマリオの使い方にあるのだ。



マークの見方

不思議な気分になりたい　気軽に遊びたい　腕だめしをしたい　ハラハラどきどきしたい　ストーリーを楽しみたい

頭をひねってみたい　スピード感を味わいたい　ファンシーな気分になりたい　スカッとしたい　ひとりで遊びたい　ふたりで遊びたい

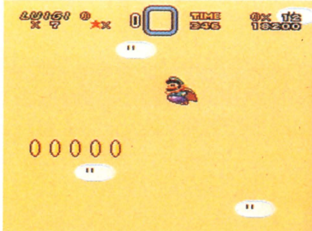
絶対に マスターしたい基本テク



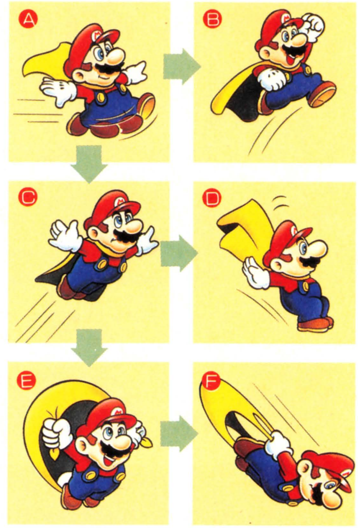
その1　新登場のマントマリオをうまく操らなくっちゃ！

マントマリオとは、『マリオ３』のシッポマリオに代わって『マリオワールド』から新登場するキャラクターなのだ。ま、いわゆるメインキャラクターというやつだな。メインというくらいだから当然、マントマリオならではの特殊能力なんかがあったりするわけだ。それでは、基本テクの一発目として、このマントマリオに関するテクニックを紹介していこう。

マントマリオの状態での攻撃は、回転アタック。Ｙボタンを押すと、ぐるぐる回転をして、敵を倒したり横からブロックを叩いたりできるのだ。マントマリオで空を飛ぶにはまずⒶのように、両手を広げるまでＹボタンを押しながら走る。さらに、Ｙボタンを押したままＢボタンでジャンプをするのだ（Ⓑ）。このときこのままでは、空を飛ぶことはできない。ＹボタンとＢボタンを押したまま、✚ボタンの左右どちらかを押さなければならないのだ（Ⓒ）。マリオの上昇中にＢボタンを離すと、Ⓔのようにマントを広げる。ここでＹボタンを離すと、Ⓓのようにゆっくり降下を始める。また、Ⓔの状態からＹボタンを押したまま✚ボタンの進行



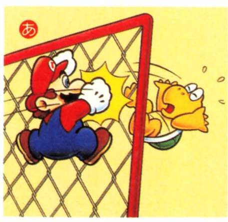
方向側を押していると、Ⓕのように急降下を始めるのだ。もっと長い時間飛んでいたいという人は、マントを広げている状態で、うまくタイミングをとって✚ボタンの左右を押せば、グライダーのように飛ぶことができる。すべてマスターできれば、怖いもんなしだ！



その2　金網にしがみつけ！

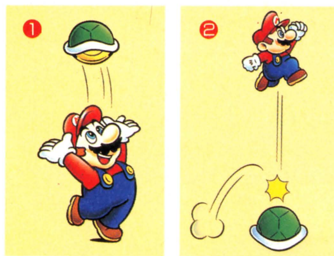
今度のマリオは、金網をつたって移動ができるのだ。すごーい！っと思ったら、ノコノコまで金網をつたうことができるんだってさ。

というわけで、金網上での基本テク紹介だ。金網をつたうには、金網のあるところにジャンプすれば勝手につかまってくれる。あとは✚ボタンで、上下左右にマリオを移動させることができるぞ。金網の裏側にいるノコノコは、(あ)のようにＹボタンで攻撃ができる。また、(い)のような金網の回転ドアのあるところでＹボタンを押せば、裏側にいくこともできるのだ。裏側にいけば、今度は表側にいるノコノコを攻撃することができるってわけ。





その3　正しい甲らの使い方



ノコノコやパタパタなどの亀族のやつらを踏んづけると、そこに甲らが残るよね。その甲らを利用した、いろいろなテクニックを、スパーッと紹介しよう。

Ｙボタンを押しながら甲らに近づくと、甲らが持てる。ここでＹボタンを離すと、その甲らを投げることができる。しかも『マリオワールド』では、上にも甲らを投げることができるのだ（①）。やり方は簡単。Ｙボタンを離すときに、✚ボタンの上を押しておけばいいのだ。これで上のほうにあるブロックを叩いたり、敵をやっつけたりできる。また、甲らの上に跳び乗ったときに、✚ボタンの上を押していれば、普段より高く飛び上がることができるのだ（②）。この技の利用法は、自分でプレーしたときに探してみようね。

『スーパーマリオワールド』はこんなゲームだ

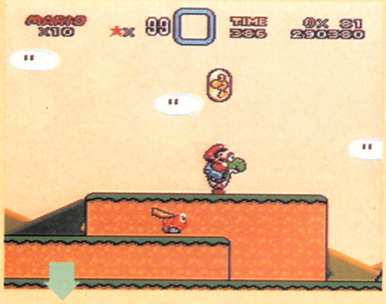
『スーパーマリオ』と言えば、あまり多くを語る必要はないのだが、念のためにおさらいをしておこう。まず１作目が登場したのが、'85年の９月。店頭に並んではすぐに売り切れて、なかなか入手に苦しんだ作品だ。翌年の６月に『２』がディスクで、'88年の10月に『３』と、たて続けにヒットを飛ばした。そして今回の『４』は、スーパーファミコン用ソフトの第１弾としてみんなのまえに登場するわけだ。今回ももちろん横スクロールのアクションゲームだが（たてにスクロールするところもあるけど）、なんとバックアップカートリッジだったりする。せっかくワールド○までいったのにぃ！　なーんてことはもう言わなくてすむわけ。いままでのすべての『マリオ』も超えた、『マリオ』シリーズの頂点といえよう。では、頂点に立った『マリオ』の売りはなんだろう？　そう、マントマリオだ。スーパーマ○を連想させるほどカッコよくはないけど、プレーヤーの腕しだいでは、パーマンくらいには飛べるかも。てなぐあいに、『１』よりも『２』よりも『３』よりも、盛りだくさんなこの『スーパーマリオワールド』。遊べば遊ぶほど味が出る、俗に言うするめソフトなのだ⁉　えっ？　言わないって？　じゃあ、いいよ。

見どころ聴きどころ

- 鳴き声がかわいいヨッシー
- 背筋が凍るお化け屋敷の入り口
- めったに見られないマリオの背中
- すがすがしいマリオのピース
- こっちまで痛くなるマリオの墜落シーン
- 洞窟コースでの絶妙な効果音

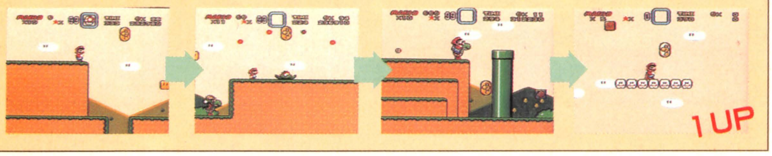
覚えておくと便利なマリオ㊙情報

ドラゴンコインを5枚集めるのだ



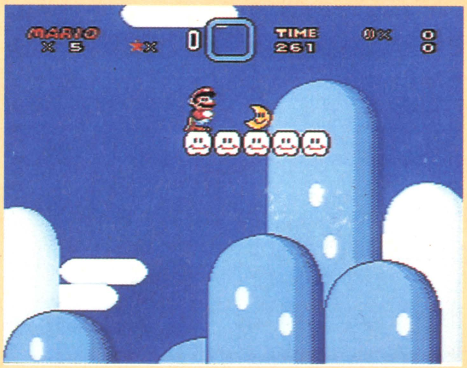
➡マリオの頭上にある、ドラゴンの絵が描いてあるコインがドラゴンコイン。

コース中に置いてある、ちょっと大きめのコイン。それがドラゴンコインだ。普通のコイン同様、こいつもきっちり集めると、ちょっぴりいいことがあるぞ。ひとつのコースで5枚のドラゴンコインを集めることができれば、1UPするのだ。ただしドラゴンコインは、少々わかりにくい場所にあったりするので、よーく探してみようね。



3UPムーンを探せ！

恐竜ランドには、3UPムーンというなんともうれしいアイテムが隠されているのだ。もちろん、これを取れば3UPするぞ。ところがこいつ、ドラゴンコイン同様、一筋縄ではいかないようなわかりにくーい場所に隠してあったりするのだ。普通にプレーしていたんでは、絶対に行けないようなところにね。ちなみに、写真で紹介した3UPムーンはワールド1のどこかにある。自分でプレーしたときに探してみようね。

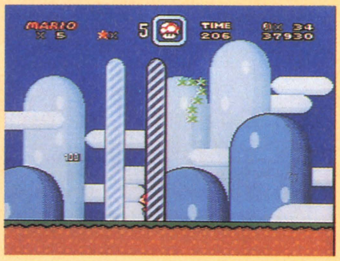


⬆かわいい三日月くん。いいよなぁ。雲の上に乗っかって、のんびりしちゃってさー。やや!? 雲の上にマントマリオ!?

べつに知らなくてもクリアーはできるんだけど、知っているとかなりプレーが楽になる、とっておきの㊙情報を公開しちゃうのだーっ！

すでに『マリオワールド』をプレーした人々の間では、今回の難易度は、『3』以上と言われている。んー。それじゃあボクにはクリアーできないかなぁ？　なーんてあきらめずに、この㊙情報を読んでほしいのだ。この情報さえ頭に叩きこんでおけば、難易度は『3』以下にもなると断言しよう。それくらいお得な情報だ。

ゴールスターを100枚集めると……



⬆ゴールにあるゲートをくぐるときは、バーを切るようにジャンプしようね。

コースクリアーするときに、うまくバーを切るともらえるゴールスター。こいつを100枚集めると、なんとボーナスゲームができるのだ。ボーナスゲームは絵合わせ。変化するパネルの絵柄を合わせて、うまくいけば、数UPできちゃうのだ。



➡絵柄を変えながら、パネルが登場だ。

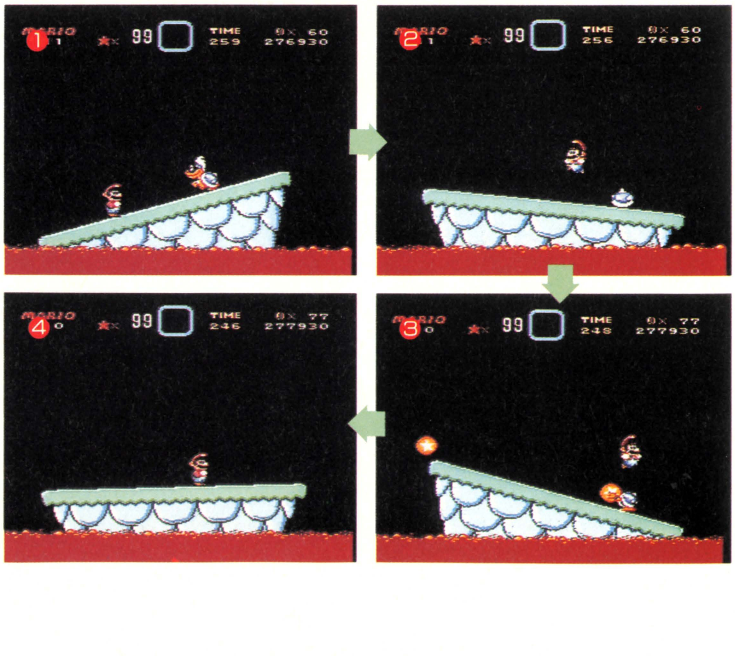
➡パネルを叩くと絵柄が変わらなくなる。

⬅おお、1UPキノコが出てきたゾ！

⬅ぞくぞく飛び出してくる1UPキノコ。

倒せ！コクッパ ●ヨースター島編

ヨースター島を突破するには、コクッパを倒さなければならない。なーに、ワールド1のコクッパなんてへのカッパ！　なんて言ってると、あっと言う間に熔岩のなかへ叩っこまれるぞ!!　心してかかろう。写真①がコクッパとの対戦場所だ。ようは、熔岩に落ちないように、逆にコクッパを落としてやればいいのだ。写真②の状態が攻撃ポイント。コクッパがいるほうが、下に傾いているときだ。このときに、写真③のようにジャンプしてコクッパの左側を踏み付けてやるのだ。左側を踏み付けられたコクッパは、右、しかも下に傾いているほうへ転がっていく。したがってコクッパは、熔岩のなかへ転がりこんでしまうのだ。ただし、勢い余って自分まで熔岩のなかへ落ちてしまわないように注意だ。踏み付けたらすぐ、写真④のような安全なところへ移動しておくのがいいだろう。



ヨッシーのタマゴはおいしい?

コース中などにある食べ物を、ヨッシーにたくさん食べさせてやろう。ある程度食べさせてやると、突如、タマゴを産んでくれるのだ。むむむっ！　タマゴからはヨッシーの子供が!?　いいえ。タマゴのなかに入っているのは、ヨッシーの子供ではなくて、マリオのパワーアップアイテムなのだ。キノコとか、そーいったやつね。これは、地味ではあるが、アイテムがほとんど出ないコースなんかでは、かなり役に立つ情報だぞ。たらふく食べさせてやろうぜ。

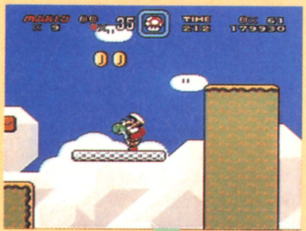


⬅赤いくだものみたいなやつが、ヨッシーの食べ物だ。

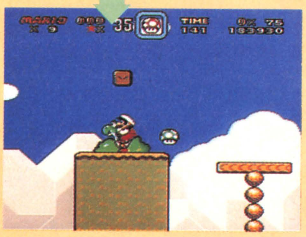


➡白に緑の水玉模様のタマゴが産まれた。なかには何が？

スターブロックで1UP



⬅一生懸命、コインを集める。きっといいことあるからさ！



➡スターブロックを叩くとホラ、1UPキノコが出たぞ。

コース中には、さまざまなブロックが存在する。コインやキノコなんかが隠れているブロック。叩くと回転し始めるブロック。そして、星のマークのスターブロックだ。こいつはただ叩いても、あんまりいいことはないんだけれど、ある条件を満たしてから叩けば、1UPキノコが出てくるのだ。そのある条件とは？　スターブロックのあるコースで、スターブロックを叩くまでに30枚以上のコインを取っていればいいのだ。簡単そうで、これがけっこう難しいぞ。

クリアーしちゃったコースにもう一度!

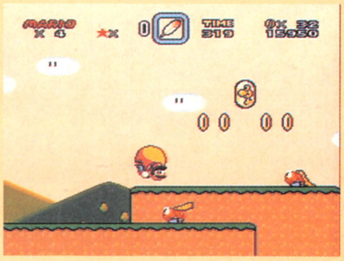
『マリオワールド』では、一度クリアーしてしまったコースをプレーしていても、いつでも好きなときにコースクリアーができる（無理やりコースを脱出できるので、以後、強制脱出と呼ぶ）のだ。これから紹介する㊙情報は、この強制脱出を利用した大技だ。たとえば、はじめてすぐに1UPができるおいしいコースがあったとしよう。まずはここをクリアーしてしまう。そしてまた、このコースへやってきて、すぐに1UPをする。ここで強制脱出をするのだ。これで、あっという間に1UPしたことになるね。そう、これをくり返していれば、いつの間にかマリオのストックがいっぱい増えているわけだ。しかも簡単にね。ほーら、なんだかとっても便利な気がしてきたでしょ？　おっと、このくらいで喜んでいてはいけないぞ。この技は、なにもマリオのストックを増やすだけのちんけな技ではないのだ。ほかにもいろいろ利用法があるぞ。たとえば、ヨッシーを連れていないときに、ヨッシーが捕まえられるコースに行って連れてきちゃうとか、クリアーしやすいコースに行って、ゴールスターをばんばん集めちゃうとか、いろいろできたりするのだ。ほかにもまだまだ、いろいろな利用法が思い付きそうだね。まぁ、あんまりこの技に頼るのは感心できないけど、どうしてもクリアーしたい、だけどできないって人におすすめの大技。マリオのストックを増やして、人海戦術でクリアーだい！





⬆たくさん並んでるノコノコを、連続技で倒して1UP。なんだか、とってもなつかしい技だけど、これをしなくっちゃ、『マリオ』を遊んだ気がしないんだよねぇ。

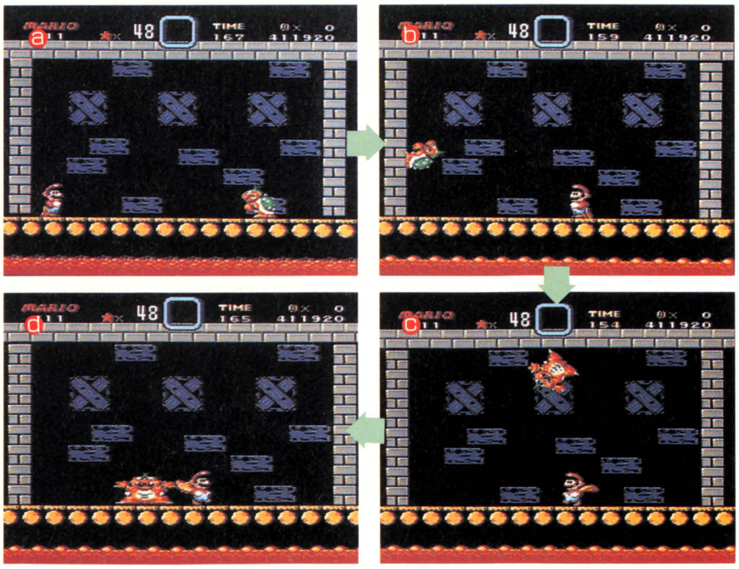
➡比較的、ドラゴンコインが集めやすいコースでも、マリオのストック増やしはできるね。ま、1UPキノコが取れるコースでやったほうが、てっとり早いんだけど……。



⬆ヨッシーを連れていると、いろいろ便利だから、できればいつでも連れて歩きたいところだな。

倒せ!コクッパ ●ドーナツ平野編

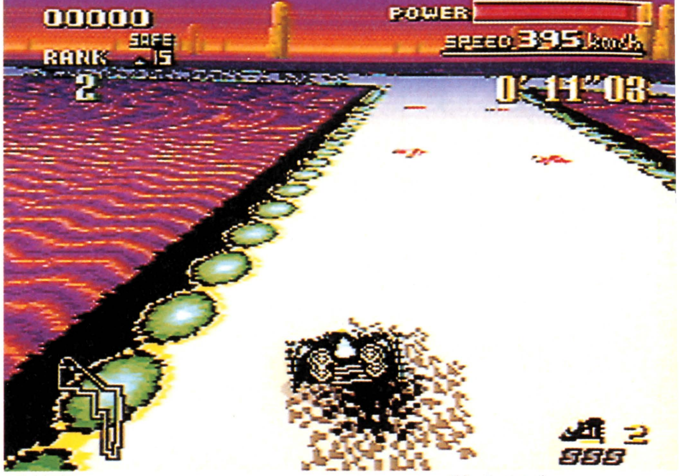
ドーナツ平野のコクッパとの戦闘は、ヨースター島のコクッパのときと違い、熔岩のような危険はない。だからといって、安心してはいけないぞ。最初のボスより2番目のボスのほうが強いのは、世の常なのだ。さて、今度のコクッパは、どんな攻撃をしかけてくるのか？　やつは壁や天井も歩くことができるので、マリオを頭上から襲ってくるのだ。写真ⓐから戦闘開始。写真ⓑのようにコクッパが壁をよじ登ったら戦闘準備。マリオの真上にくると、コクッパは降りてくる（写真ⓒ）。この場合、落ちてくるかこないか、くらいのタイミングで左右どちらかに避ける。そしてすかさずジャンプして、写真ⓓのように落ちてきたコクッパを踏み付けてやればいいのだ。これを3回くり返せば、コクッパはおだぶつするぞ。問題は、落ちてくるコクッパを避けるタイミングだけ。



未来感覚のカーレースゲーム

F-ZERO エフ・ゼロ

任天堂　11月21日発売　4メガビット　7000円込

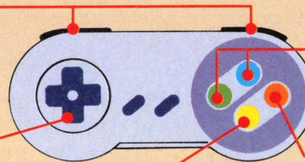


超大物『スーパーマリオワールド』と同時発売の1本。スーパーファミコンのグラフィック性能をフルにいかした、本格派3Dカーレースゲームなのだ！

『F-ZERO』は、ふたつのゲームモードで遊ぶことができる。とにかく1位を目指すグランプリモードと、1対1のバトルをくり広げるプラクティスモードだ。どちらのモードも、誰よりも速くゴールを目指すのはもちろんのこと、いかにいいラップタイム（サーキットを1周するのに要する時間）を出すか、ということも重要になってくる。いいラップタイムを出せば、カートリッジに記録されるからだ。キミの出した記録は、レコードモードで見ることができるぞ。

ま、いい記録を出すためには、まずは基本をしっかりマスターしなくちゃね。てなわけで、各モードの説明と、ゲーム画面の見方を下に紹介してみたのだ。しっかり頭に叩き込んでみてくれ。

操作方法



■L、Rボタン
マイカーを左右に傾けて、進行方向を変えずに、スライドさせることができる。

■X、Yボタン
押すとブレーキがかかる。急激に減速したいときに使用するのだ。押し続けると止まる。

■✚ボタン
左右でマイカーの進行方向を変えることができる。上下で、ジャンプ時にマイカーを前後に傾ける。

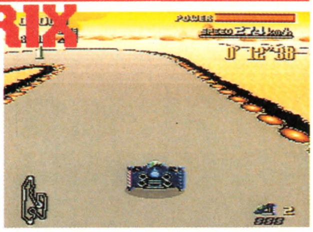
■Bボタン
押すとアクセルオン。離すとエンジンブレーキがかかり、ゆっくり減速する。

■Aボタン
4秒間高速走行が可能な、スーパージェットが使用できる。1周すると、使用回数が1回増えるぞ。

西暦2560年のカーレースが今、目の前に!!

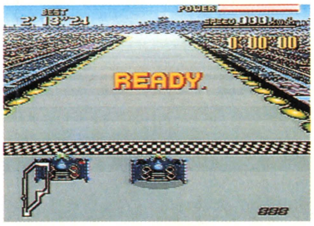
モードの説明

1, GRAND PRIX



ナイト、クイーン、キングの3つのリーグで遊べる。ひとつのリーグは全5コース。各コースとも5周し、3位以内に入賞すれば、先のコースに進むことができる。

2, PRACTICE



練習用モード。自分ともう1台のコンピューターカー（ライバル）を選び、2台で競走をする。完走後、ラップタイムや過去ベスト5のタイムを見ることもできる。

3, RECORDS

過去に記録されたベスト10以内のタイムを、全15コース別々に見ることができるモードだ。しかも、グランプリモードで出したものかプラクティスモードで出したものかもわかるのだ。記録はカートリッジにバックアップされるぞ。

ゲーム画面の見方



①ポイント表示　これまでに得点したポイントが表示されている。
②規定順位表示　ここに表示されている順位以内でゴールを通過しないと、失格になってしまう。
③ランク表示　現在の自分の順位を表示。規定順位ギリギリだと、文字が黄色になる。また、それ以下の場合は、赤で表示され、警告音が鳴る。
④コースレイアウト　現在、自分が走っているコース図。
⑤パワーメーター　マイカーのパワー。敵のマシンやガードに接触すると減少して、一定量以下になるとスピードダウンしてしまう。残量が0になるとクラッシュしてしまう。
⑥スピードメーター　現在の速度。
⑦タイム表示　現在のタイムを表示。
⑧マイカー　運転しているマシンだ。
⑨スーパージェット表示　Sマークが緑色なら、スーパージェットが使える。3つまで貯められるぞ。

命を賭けたレーサーたちの熱い戦いが始まる

ゲームの基本がわかったところで、実際のレース展開についてちょっと解説してみよう。

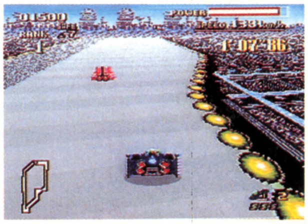
レースが始まると、全車スタートラインに並ぶ。そして、カウントダウン。ゴーの合図で一斉にスタート！　アクセルを踏み込んで、一気に加速だ。

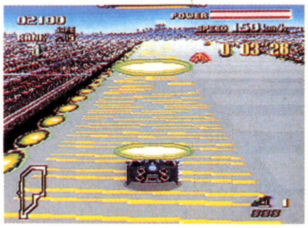
ここまでは普通のカーレースとなんの変わりもない。違うのはここからだ。コースの両脇は、反重力ガードビームでカバーされているので、そこからコースアウトしてしまうことはない。しかし、ガードビームにぶつかると著しくパワーが減り、しかもマシンの進行方向がどこに向いてしまうかわからなくなってしまう。できればコースの中央を通りたい……ところだが、路面にはいろいろなトラップがある。そうそう、中央ばかり走っているわけにもいかないのだ。

敵やガードとの接触で減ったパワーは、ピットゾーンで回復できる。ピットにいる時間だけ回復が可能なので、ひどいダメージをくらうと、完全回復までかなりの時間を要してしまう。逆に時間がないときは、完全回復しなくてもピットアウトできるということだね。



⬆やっと1周したから、スーパージェットの使用回数が増えたのだ。やりぃ！


⬅コースの両脇はガードビームがあるから要注意だぞ。


⬅ピットに入ると、上からの光線でパワーが回復できる。

未来のサーキットも甘くないぜ!!

『F-ZERO』の特徴は、コースの至るところにさまざまなトラップが仕掛けられているところ。たとえば、上を走るとスリップしてしまうスリップゾーンや、スピードが出せなくなるダートゾーンなんかがあるのだ。地雷なんて危なっかしいトラップもあるぞ。また、上を走ると突然、急加速してしまう加速マークや、ジャンプしちゃうジャンプ台まであるのだ。考えようによっては、これらのトラップをうまく利用して好タイムを出すことだってできるわけだね。



スリップゾーン


➡水色の路面はスリップゾーン。ハンドリングの腕を磨いて、サクっとかわせ！

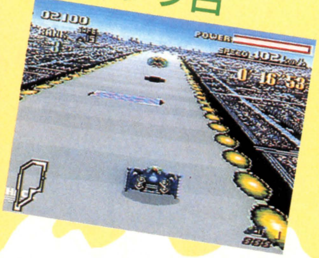
地雷だ!!


⬆路面にあるピザみたいなのが地雷だ。ふんずけた瞬間にあの世行きだぜ！

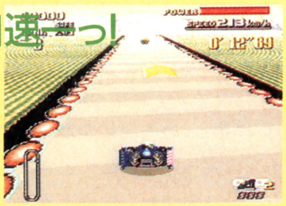
分かれ道が!?


⬆突然分かれ道が!?　どちらに行けば近道なんだろう？　悩むなぁ〜。

ジャンプ台

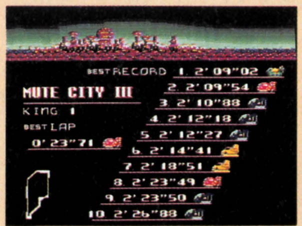

⬅前方のマシンがジャンプしているのがわかる？

急加速ーっ!


⬆路面の黄色いマークを踏むのだ！一時的だが、急加速ができるぞ。

『F-ZERO』はこんなゲームだ

任天堂は、ファミコンで3Dタイプのカーレースゲーム『F1レース』を'84年に発売。その後、ディスクで斜め見下ろし型の『ファミコングランプリF1レース』、ゲームボーイで3Dタイプの『F1レース』を発売した。そしてスーパーファミコンで、この『F-ZERO』と続く。スーパーファミコンで登場するこの『F-ZERO』は、いままでのような現代のカーレースではなく、未来のカーレースを予想し、ゲーム化したものなのだ。走る車にはタイヤはなく、昔のアニメ、スーパージェッターの流星号のように、空中を走る車と化した。コースにはいろんなトラップが仕掛けられ、レーサーに課せられる危険が大きくなった。それだけに、いままでには絶対に味わえなかった感覚が、プレーヤーの身体をくすぐる……。『F-ZERO』はそんなゲームだ。



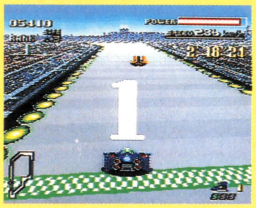
⬆各レースで1位を取ることよりも、どれだけいいタイムが出せるかを競ってみるのもおもしろいぞ。コンマ何秒の戦い！　それこそレースの真髄だ。

見どころ聴きどころ

- すかしたオープニングのBGM
- 未来のサーキット
- かっこいいウイニングラン
- 着地失敗したところ
- スーパージェットのスピード感
- 緊張感ただようエンジン音

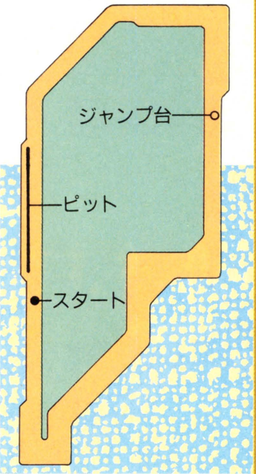
『F-ZERO』コースデータ大公開

グランプリモードの各リーグから、はじめの3コースをピックアップして紹介するぞ。それぞれ、この資料をもとに、自分なりの攻略法を考えてみてくれ。実際に走るまえのイメージラン（頭のなかで想像し、走ってみる行為）をやってみるのもいいね。ま、使い方はキミたちにまかせよう！



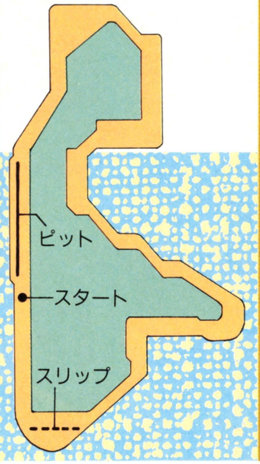
KNIGHTリーグ　コース1

ダートゾーンが、比較的多いコースだ。できるだけ、コースの中央を走るように心がけよう。



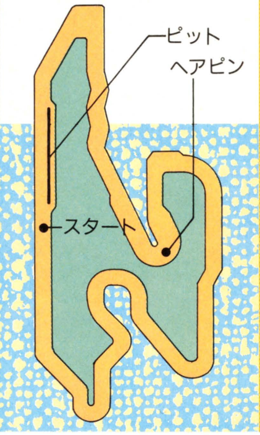
KNIGHTリーグ　コース2

細かいカーブが多くなり、より慎重なハンドリングが要求されるコースだ。最終コーナーはスピンゾーンなので要注意だぞ。



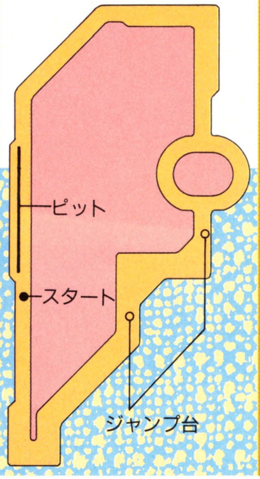
KNIGHTリーグ　コース3

かなり窮屈なカーブが多く、あまりスピードを出せない難コースだ。なかでもヘアピンカーブは、難関中の難関。テクニックを磨いて挑戦だ！



QUEENリーグ　コース1

2ヵ所あるジャンプ台をうまく利用すれば、近くのダートゾーンをかわすことができる。



F-ZEROレーサーの常識

F-ZEROレーサーとして、どーしても知っておかなければならないことが4つあるのだ。しっかりと、頭に叩き込んでおいてくれよ。

ヘアピンカーブはアウトから

サーキットのなかで、もっとも窮屈なカーブ、ヘアピンカーブ。ここをうまーくクリアーできれば、ほとんど怖いものなしだ。では、どうやってクリアーすればいいのか？　それを教えよう。

ゆるめのカーブの基本は、できるだけカーブの内側（イン）を走ることだが、ヘアピンカーブはべつなのだ。カーブ手前から外側（アウト）に移動し、カーブにかかる直前にインに突っ込む。このときインのガードにぶつからないように注意しよう。インを過ぎたら、そのままアウトへ走り抜ける。そして体制を立て直し、車体をコースと平行にするのだ。これを体で覚えるくらい走り込もうね。



⬆まずはアウトに寄って、ヘアピンカーブを待つ。



⬆勇気を出して、思いっきりインに切れ込もう。



⬆うまくクリアーできたら、そのままアウトへ。

ピットインはスムースに！

パワーを回復するためにピットインしようとしているのに、ピットゾーンの奥のガードに追突してパワーダウンしてしまった……なんて情けないよね。そうならないためのテクニックを、キミたちに伝授しよう。

✚ボタンの左右を押してピットインしようとすると、マシンの先端が斜めを向いてしまい、そのままガードに突っ込む可能性が高い。そこでL、Rボタンを使うことをおすすめする。L、Rボタンなら、車体はまっすぐ前を向いたままピットインできるからだ。ためしてみて。



⬆さぁ、ピットインしてダウンしているパワーを回復させなくちゃ！

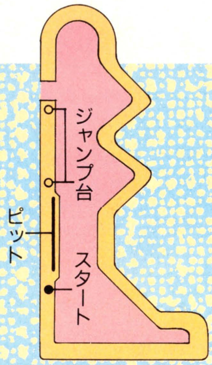
LRボタンを使え



⬆L、Rボタンを押せば、前を向いたままマシンをスライドさせられるのだ。

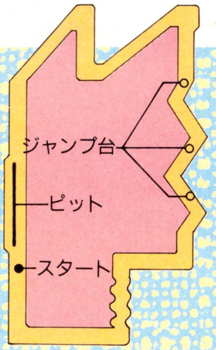
QUEENリーグ コース2

少々こぶりのコースだけど、ちょっとしたおもしろいトラップがあるぞ。スタートしてふたつめのジャンプ台の先で、一番コースが途絶えているのだ。うまくジャンプしないと、転落してしまうぞ。



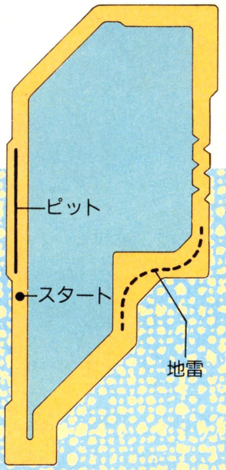
QUEENリーグ コース3

これといって難コースではない。3つあるジャンプ台を、続けてジャンプしていければ、かなり好タイムが望めて、危険も少なくなる。ただし、ジャンプの方向を誤ると、途端に地獄行きだ。



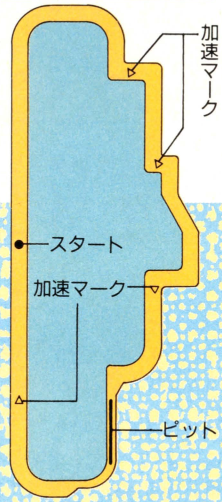
KINGリーグ コース1

とくに注意するのは、コース終盤にある地雷。かなり長い距離に渡って、埋め込まれているぞ。



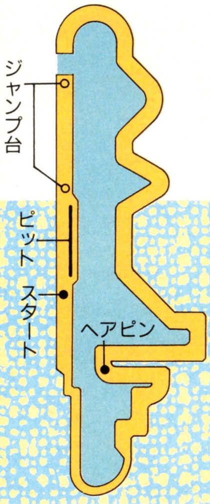
KINGリーグ コース2

へたに加速マークを踏むと、ガードに突っ込んでしまい、かなり危険だ。できれば避けていきたい。



KINGリーグ コース3

ふたつめのジャンプ台とヘアピンに要注意。ピットゾーンが挟いので、パワーの回復も難しいぞ。



ジャンプ後の着地をしっかり

ジャンプして着地をするときに、ボーっとしていたらダメ。地面にドカっとぶつかってしまうぞ。着地するときには、✚ボタンの下を押してショックをやわらげなきゃ。



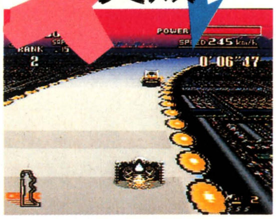
⬅もう少し前進すると、ジャンプ台がくる。いよいよダイビングだ！

成功



⬅着地の瞬間、✚ボタンの下を押した。着地成功だ。

失敗



⬅着地失敗！火花を散らして、地面に激突したぞ。

✚ボタンの下を押す



⬅マシンの先端が上がる。着地のときはスムースに着地できる。ジャンプのときは飛距離が伸びるぞ！

✚ボタンの上を押す



⬅マシンの先端がお辞儀する。ジャンプのときなら飛距離が短くなり、着地のときは地面に激突してしまう。

マイカー選びも大切

『F-ZERO』には、4種類の特性を持ったマシンが登場する。最高速度で勝るマシン、加速がいいマシン、衝撃に強いマシン、すべてのバランスがいいマシンの4種類だ。これらのマシンを、選ぶ段階で勝負が決まってしまう……と言ったら過言かもしれないが、それくらいマイカー選びには気を使ってほしい。それぞれの特性を簡単に解説しておいたので、参考にしてくれ。





➡初心者用のマシン。最高速や加速などのバランスが整っている。





➡加速力が跳び抜けてよい。ただし、かなり衝撃に弱いところがある。





➡ダメージに対して非常に強い、攻撃的マシン。加速力に難あり。

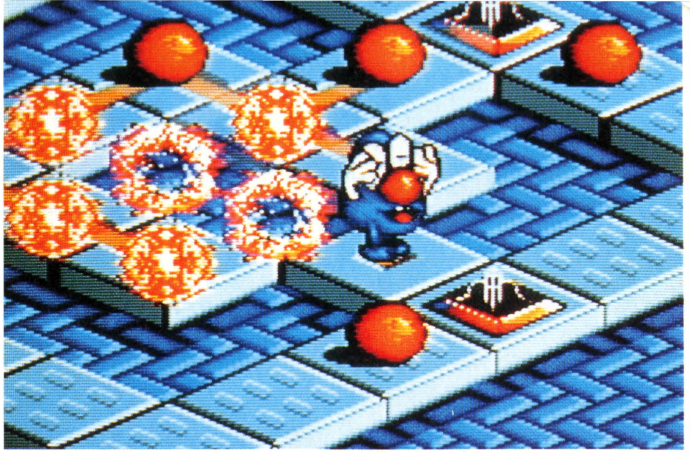




➡加速力は弱いが、スピードさえ乗ってしまえば最高速は4台で一番よい。

ボンバーなさるではないっ!

BOMBUZAL ボンバザル



ケムコ　12月1日発売　4メガビット　6500円㊋

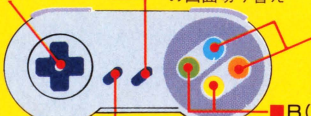
スーパーファミコンで最初に発売されるパズルゲームが、この『ボンバザル』。かなり頭を使わされるゲーム。難解パズルが好きな人にはたまんない1本ね。

スーパーファミコンならではのきれいなグラフィックで楽しめるパズルゲーム。それがこの『ボンバザル』だ。『ボンバザル』というタイトルから、「このキャラってさるだったんだ」なんて思った人、いない？　それってボンバーなさるだと思ったからでしょ。ところがそれは大きな思い違いなのだ。

だってこのゲーム、もとは海外のソフト。まさか外人が「オー、コノキャラハサルニ似テマース。タイトルハ『ボンバザル』ニシマショー」なんていうわけないもんね。

そんなわけで(？)この『ボンバザル』は、奥が深いパズルゲームなのだ。それじゃあまず、操作方法からマスターしようぜ。ウキー！

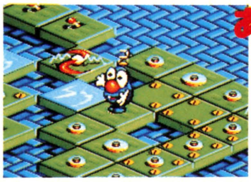
操作方法



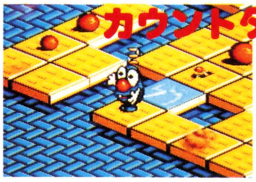


⬆ボムの上でAボタン。このカウントダウンが基本なのだ。

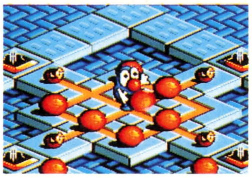
キャラの基本操作をマスター



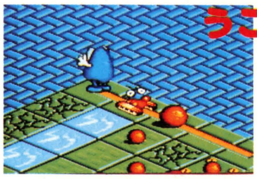
あるく
⬅ボムまで歩いていかなきゃ、ゲームは始まらない。



カウントダウン
⬅ボムに乗ってAボタン。カウントダウンが始まる。



もつ
⬅誘爆を計算して、ボムを移動させることも大切なこと。

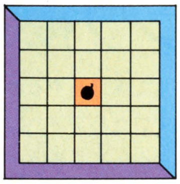


うごかす
⬅スイッチをいれたり、バブルを動かすことも必要だ。

ボムの爆破範囲を覚える

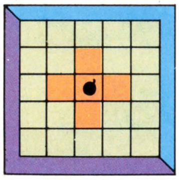
各ボムは、その爆破範囲の隣にあるボムを、誘爆させることができるのだ。どのボムを爆破させると、どこまで誘爆するか。それがゲームのポイントだぞ。

スモールボム



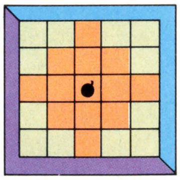
⬅スモールボムは、タイル一枚を破壊する。

ミディアムボム



⬅ミディアムボムは、前後左右にも一枚ずつ。

ラージボム



⬅ラージボムは、前後左右に2枚と斜めも。

『ボンバザル』はこんなゲームだ

パソコン版からの移植。もとはミラーソフトっていうイギリスの会社が作ったゲームなのだ。そういわれれば、キャラやゲームデザインが海外のゲームって感じ。プレーヤーの目的は、各面にある爆弾と地雷をすべて爆発させること。もちろん自分も爆風に巻き込まれると死んでしまう。爆弾の大きさによって爆破の範囲が違い、また、爆弾は爆風によっても誘爆を起こす。各面は数種類のタイルで作られており、一度乗ると壊れてしまうもの、爆発によっても破壊されないものなど、各タイルにも性質がある。そういったさまざまな要素が複雑にからみ合い、質の高いパズルゲームに仕上がっている。面数は全部で130あり、レベルが上がるほど、マップも複雑になり、当然難易度は高くなる。頭をフルに働かせて立ち向かうのだ!!



⬆何度もいうが、コイツはさるじゃないんだぞ(でも、なにものかは不明)。こんなにとぼけたキャラを使ってるくせに、中身は高度なパズルゲームだ。

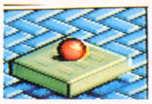
見どころ聴きどころ

- キャラクターのとぼけた表情
- 3Dモードの立体感
- プレー中のリズミカルなBGM
- ボムをたくさん爆発させたとき
- ステージ開始時にしゃべる人の発音

これがわかんなきゃ話にならない

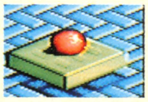
ボムとタイルの一覧表だ

スモールボム



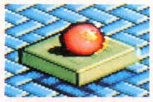
小型の爆弾で、隣にあるボムや地雷が爆発すると、誘爆する。

ミディアムボム



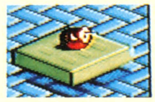
中型の爆弾で、爆発力は小型の2倍。隣で爆発が起きると誘爆。

ラージボム



大型の爆弾。爆発力は小型の3倍。隣で爆発が起きると誘爆。

スモールアンテナボム



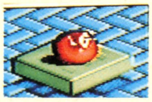
アンテナボムどうしは、遠く離れていても、勝手に誘爆する。

ミディアムアンテナボム



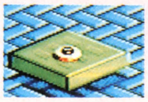
ミディアムボムと同じ爆発力を持つ、中型のアンテナボム。

ラージアンテナボム



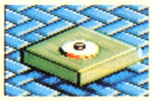
ラージボムと同じ爆発力を持つ大型のアンテナボムなのだ。

スモールマイン



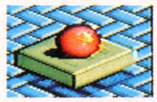
小型の地雷。上に乗ると爆発します。爆風により誘爆するぞ。

ラージマイン



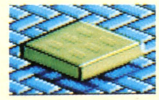
大型の地雷。爆発力はミディアムボムと同じ。誘爆に注意。

スウェルボム



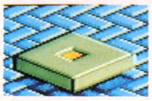
大、中、小と3段階に爆発力を変える爆弾。タイミングが必要。

ノーマルタイル



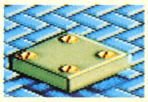
普通のタイル。乗っても壊れないが、爆発で壊れるぞ。

スロットタイル



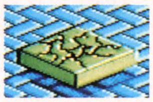
このタイルの上のボムは、タイルの線上を移動できる。

リベットタイル



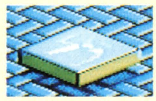
このタイルは上に乗るのはもちろん、爆発によっても壊れない。

ディゾルバータイル



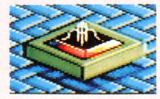
このタイルに一度乗り、ほかの場所に移動すると壊れてしまう。

アイスタイル



このタイルの上に乗ると、次のタイルまですべってしまう。

パワーテンプル



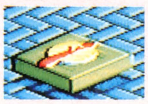
すべてのボムの威力を吸収し、スモールボムと同じ威力にする。

テレポート



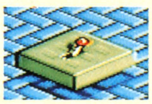
特定のポイントまでワープする。ワープの先は面により異なる。

スピナー



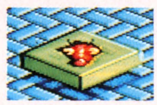
上に乗ると、羽のタイミングにより1タイル分とばされる。

スイッチ



スイッチをオンにすると、タイルやバブルなどが出現する。

バブル



これをコントロールして、ボムにぶつけて爆発させる。

スクウィーク



ボムを選んだり持ったり、メインキャラと同じ動きができる。

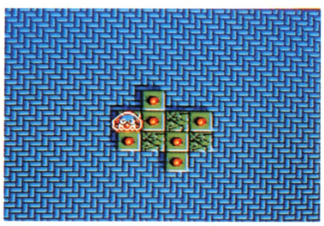
そいじゃ2Dモードで練習だ

ボムやタイルの性質は覚えたかな？　ここからはいよいよ攻略なのだ。とりあえず、2Dモードでレベル1と2を練習だ。

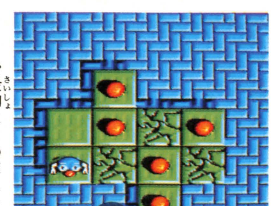
レベル1

ここがポイント

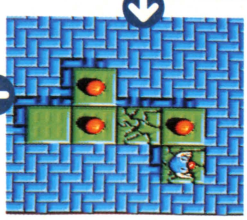
レベル１ということで完全な練習面。スモールボムはタイル１枚分の爆発力しかないが、隣のタイルにも爆弾があると、誘爆により爆発する。ひとつ爆発させるだけで、ふたつともなくなっちゃうってわけ。そこに注意してれば大丈夫。



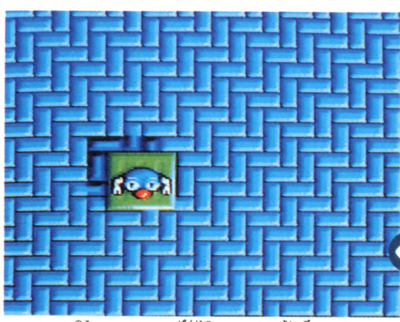
⬆まずは、マップ画面で考える。この作業はこのゲームの基本だ。



➡最初にこのボムを爆発させよう。

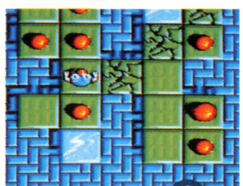


⬅つぎに誘爆を利用して、ふたつならんだボムを爆破。



⬆そして残ったボムを爆発させる。最後にこのタイルに残ればオーケー。簡単だったでしょ？

レベル2



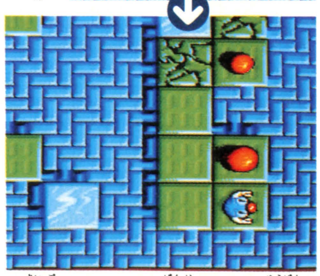
⬅左下を爆破して、つぎはココ。



⬆２面のマップはこんな感じ。アイスタイルとミディアムボムが初登場なのだ。



➡これで一気に左側がふっとんだのだ。



⬆最後にこのボムを爆破すれば、誘爆によりすべてきれいになくなるぞ。

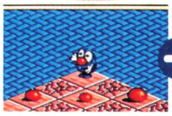
ここがポイント

ここのポイントはアイスタイルとミディアムボム。まちがってアイスタイルに乗ると、外に落とされ死んじゃうぞ。この面ではアイスタイルに乗る必要はないのだ。ミディアムボムはスモールボムの２倍の爆発力を持つことを頭において、スモールボムを爆発させよう。誘爆で死なないように。

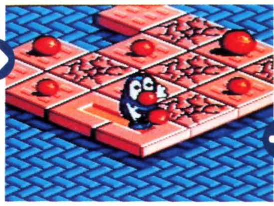
さて続いて、3Dモードで10面までを攻略するぞ！

レベル1と2で、このゲームのルールを理解してもらったところで、いよいよ3Dモードで10面までを攻略しよう。3Dモードの場合、はじめのうちコントローラーとキャラの動きがうまく合わず、操作に少し手間取るかもしれない。でも、ようは慣れなのだ。何回も失敗を繰り返してキャラの動きを把握しよう。やっぱりさ、この立体感あふれる3Dモードの画面でプレーしたいもんね。

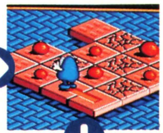
レベル3



⬆スタート地点はここ。どんな面なのかなあ。ドキドキするね。



⬅まずは、ここにあるスモールボムを持つのだ。



⬅移動先はもちろんこの場所だ。

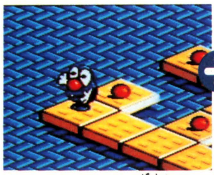


➡そのボムを爆発させればクリアーだ。

ここがポイント

ポイントはボムの移動。ボムを移動させる必要があるから、スロットタイルがある。こう考えれば、移動先はもうわかったね。

レベル4

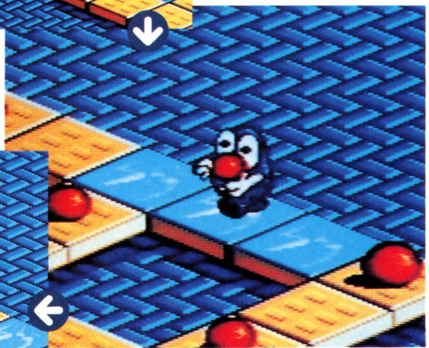


⬆レベル4はこの場所からスタート。準備はいいかな。



⬅最初にこのボムを爆破だ！端から片付けましょ。

⬇そのあとはアイスタイルで向こうに側にツルツル移動。

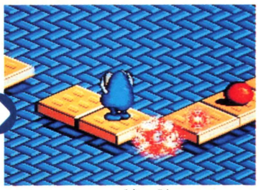




⬆こっちの端にあるボムも、爆発させちゃいましょう。



➡つぎはここ。誘爆を使って一気にいこう。



⬆もうひとつの道を壊したら、最後はこの道。これでオーケー。

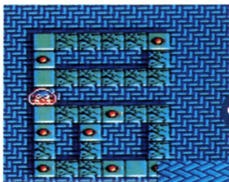
ここがポイント

この面は、順番がめんどうなだけ。爆発させる順番をまちがえると、タイルが壊れてあともどりできなくなるからなのだ。わからなくなったらすぐマップを見て、自分の位置を確認しながら進もう。あとは、誘爆のことを計算し、逃げる方向をまちがえないように気をつけようね。

レベル5

ここがポイント

ディゾルバータイルの嵐なので、道をまちがえるとあと戻りがきかない。単純に上から順番に爆破していこう。



⬆まずはマップで確認。壊れるタイルが多いね。

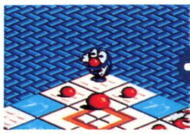


⬇上の道から攻めるのが正道。こんなふうにね。

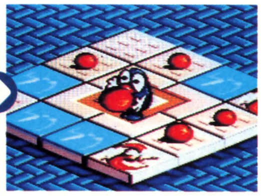


⬅上のつぎは下を爆破。これ常識ね。

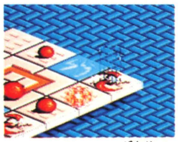
レベル6



⬆ここがスタート地点。



⬅ラージボムはこの位置に移動させよう。

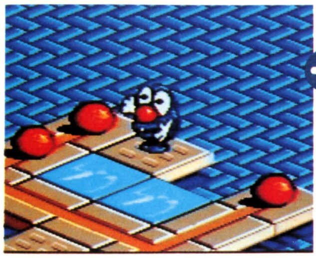


⬆ボムを爆破したらテレポート。

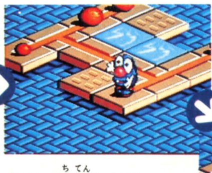
ここがポイント

一見簡単にクリアーできそうだが、じつはそうでもない。やはりスロットタイル上の移動が重要なポイント。よく考えてみれば、自然に置き場所がわかるはず。

レベル7

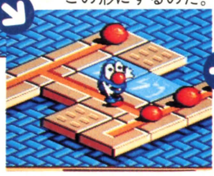


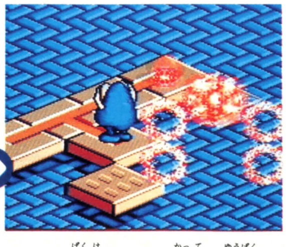
⬅この地点からゲームスタートだ！どのボムを移動させようかなあ。



⬅はじめにミディアムボムをこの位置に置く。

⬇そして最終的にはこの形にするのだ。



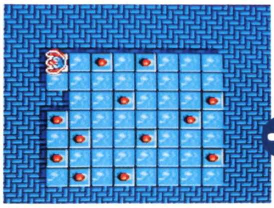


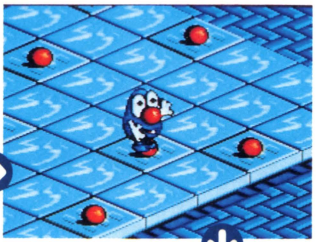
⬆ボムを爆破。あとは勝手に誘爆する。

ここがポイント

これも、スロットタイル上のボムの移動がすべて。ラージボムの爆発力を考えて、効果的に置くのがポイント。起爆剤になるスモールボムの位置と、逃げるタイルも確保するのだ。

レベル8





⬅だから、終点からスタート地点へと戻るのが正解なのだ。

⬆スタートのタイルにはボムがない。

ここがポイント

この面のポイントは、ボムが乗っていないタイル。ボムが乗っているタイルは、爆発によって壊れてしまう。するとアイスタイルで止まることができない。最終的に自分はどこにいけばいいのかを考えればいいのだ。

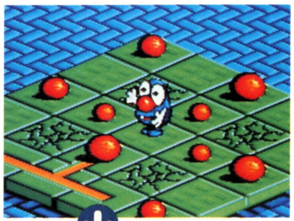


⬆クリアー時には、タイルはこんな状態だ。どうしてそうなるのか、わかってくれるよね？

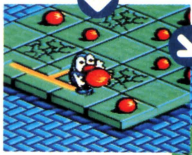
レベル9

ここがポイント

誘爆がポイント。マップをじーっと見るか、なんなら自分でマップを描くかして、各ボムの爆破範囲を考えていこう。スロットタイルのどの位置にラージボムを置くか、起爆剤になるスモールボムをどれにするか、じっくり考えればわかるね。左右対称のマップだから答えはふたつあるよ。



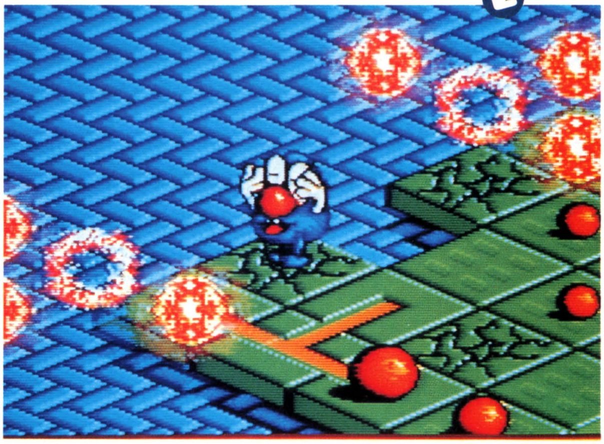
⬅左右対称の面の、ちょうど真ん中からスタート。



➡このボムを爆破して手前によける。



⬅ボムはこの位置。

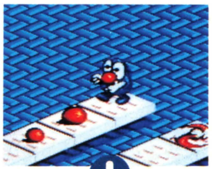


⬅あとは誘爆につぐ誘爆で、きれいさっぱりなくなるぞ。自分のタイルだけが残るのだ。

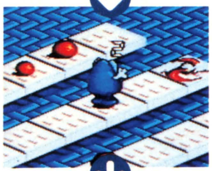
レベル10

ここがポイント

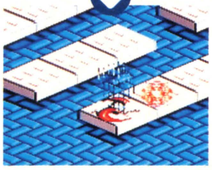
まず、テレポートに入るとどこへとばされるのかを、すべて確認しよう。あとは帰り道をなくさないように、ボムを爆破するだけ。テレポートをうまく利用し、爆風をさけよう。



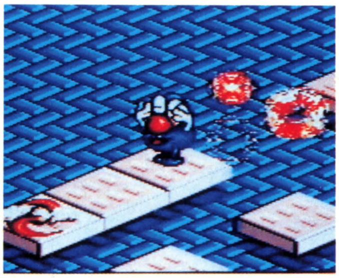
⬅始めはこの場所から。どこへいくかな。



⬅最初に爆破するのは、ここにあるボム。



⬅つぎはここ。あせらずにね。



⬅最後に残ったボムをスカっと爆発させちゃえば、クリアー。

今回攻略した10面はまだまだゲームの序盤、13分の1にしかならない。でも、ここまででゲームの進めかたや爆発力の計算方法など、基本はすべてわかってもらえたはず。あとは、それを応用するだけ。とはいっても難しいものは難しいのだけどね。とにかく、「自分で爆発させられるのは原則的にスモールボムだけ」ってことを覚えておけば間違いないぞ。ま、じっくり時間をかければどの面も絶対に解けるはずなのだ。メゲそうになったときは、そう考えてがんばれ！

さあ、キミはこの面まで進めるかな？

レベル22



⬆スイッチを押すたびにスイッチが現われる困った面。どこまで続くのかなあ。

レベル33



⬆これでもマップのほんの一部。こんなに広くていろんな仕掛けがいっぱいだ。

レベル129



⬆パスワードでいけるのは、レベル129まで。最終面にいける人なんているの？



このゲームをプレーするキミにいいことを教えてあげる。この『ボンバザル』のパスワードは、すべて英単語でできている。適当に単語を入力すると、先の面にいけるかもよ。



悪魔に打ち勝つ強い心を育てる

POPULOUS™

イマジニア　12月16日発売　8メガビット　8800円



画面に見えるのは、神と悪魔の手に委ねられた世界。土地をならせば家が建ち、家が建てば人が増える。悪魔の野望をくだくため、今日も神は土地ならしの土木作業に励むのであった。

神となったキミの目的は、悪魔に操られる人々を滅ぼすこと。そのためには、キミにしたがう人々が暮らしやすい条件を作って人口を増やし、きたるべき悪魔の陣営との戦いに勝てるだけの力を蓄えなければならない。

人々の暮らしやすい条件というのはただひとつ。平らな土地だ。キミが平らな土地を広げるにしたがって、画面のなかではテントが小屋に、小屋が砦に、そして砦が要塞にと変わっていく。神の奇跡として、大地震や大洪水を起こすなんてこともできることはできるが、それは相手の勢力を弱らせるためのものだ。自分が力をつける方法は、平地を広げていくことしかないということを肝に銘じておく必要がある。

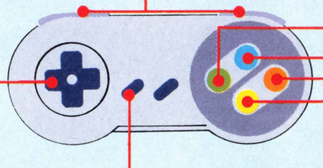
とはいえ、人々の結集したパワーを使って起こす神の奇跡が、このゲームの大きな魅力のひとつであることは、まちがいない。大地震や大洪水がもくろみどおりの効果をあげたときなどは、思わずニタッと頬がひきつるのを感じることができるはずだ。

操作方法

■L、Rボタン
他のボタンと組み合わせて、コマンドアイコンIの機能を果たす。

■Yボタン
テントなどの、まだ小さい建物を自動的にクローズアップする。

■Xボタン
建物が城になるまで、自動的に周囲の土地をならしてくれる。



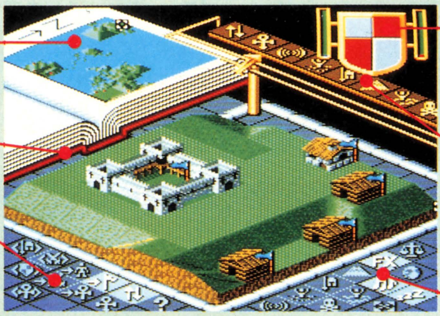
■Aボタン
土地を1段階盛り上げる。Lボタンと組み合わせて、広い土地を速く作れる。

■✚ボタン
クローズアップマップを移動する。Lボタンと組み合わせて速く移動する。

■セレクトボタン
コマンドアイコンI、II、クローズアップマップの間でカーソルを移動する。

■Bボタン
土地を1段階掘り下げる。Lボタンと組み合わせて、広い土地を掘り下げる。

画面の見方と各アイコンの機能だ



ブックオブワールド（全体マップ）

クローズアップマップ

インフォメーションシールド
指定した人や建物の情報を表示する。また、自分と相手の勢力レベル、武器レベルなどを表示する。

サイコフレーム
自分が現在持っているパワーの大きさを表わす。右にいくほど、より強力な奇跡を起こすことができる。

コマンドアイコンI

- 情報を表示したい、人や建物を指定する。指定した人や建物の情報は、インフォメーションシールドに表示される。
- 自分の作ったナイトが今いる地点を、クローズアップマップに呼び出す。
- シールドに情報を表示している人や建物を、クローズアップマップに呼び出す。
- 自分のリーダー、または自分のシンボルをクローズアップマップに呼び出す。
- 全体マップのどこかで戦闘が起こっていれば、その地点をクローズアップマップに呼び出す。
- 建物の外にいる人が、平らな土地を見つけて移動し、新しい建物を建てるコマンド。
- 相手の建物に向かって移動し、その建物を占領することで領土を広げていくコマンド。
- 近くにいる仲間同士で合体し、より強力にパワーアップしていくコマンド。
- 自分のシンボル、または自分のリーダーに向かって集合していくコマンド。
- 自分のシンボルを移動させる。リーダーがいないとシンボルを移動させることはできない。
- 土地を平らにする。クローズアップマップのなかに自分の建物か人がないと実行できない。

コマンドアイコンII

- クローズアップマップで見えている範囲に、大地震を引き起こし、土地を荒れさせる。
- クローズアップマップで見えている範囲に、沼地を作り、相手をおとしいれる。
- 自分のリーダーをナイトに変え、相手の領土に乗り込ませる。ナイトは建物を破壊する。
- クローズアップマップで見えている範囲に、巨大な火山を出現させる。
- 世界全体に大洪水を引き起こし、海水面の高さを1段階上げてしまう。

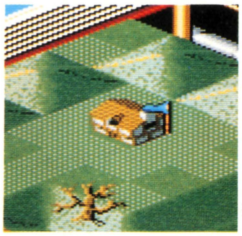
土地を平らにする→人口増える→悪魔に勝つ→ワハハ!!

◇大きな家を作る

土地を平らにすることによって、建物を大きくすることができる。大きな家はそれだけ多くの人々を養うことができるし、人口の増え方も小さな家よりは速くなるのだ。



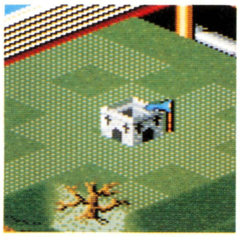
⬆最小限の平らな土地で、岩が近くにあるとテントになる。パワー、人口増加ともに望めず。



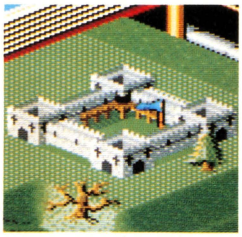
⬆木造の家。最初のうちは、建物を大きくするよりも、建物の数を多くするほうに気を使おう。



⬆石造りの家。このくらいになるとだいぶ堅そうだが、まだこんなもので満足してはいけない。



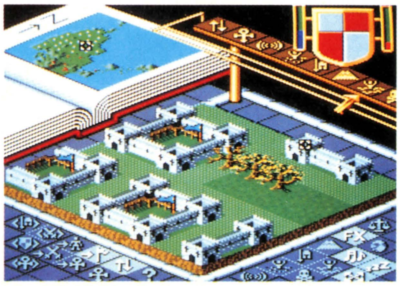
⬆砦ふうの建物。建物自体が小さいので、収容人口が少なめになっているのだ。



⬆最大の建物、お城。人の増え方が速く収容人口も多いが、その分かなり広い土地が必要。

◇領土を広げる

⬇土地をならしておきさえすれば、人々がどんどん建物を建てて、領土を増やしていくぞ。

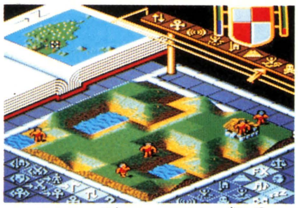


建物の周りに、あらかじめ平らな土地を作っておけば、元の家に入りきれなくなった人が外に出て、新たな建物を作り始める。こうしてどんどん、領土が広がっていくことになる。

相手の領土に接するまでの間は、せっせと土地を平らにし続けて、より強力なパワーを蓄えておこう。

◇戦う

神の奇跡



➡大洪水は痛快無比。相手の領土は、まるごと海の底だ。

神の奇跡は、かなりうまく使わないと、相手に壊滅的な打撃を与えるまでにはいたらない。力が均衡しているときに、相手の勢力を弱める程度と考えておいたほうがいいだろう。

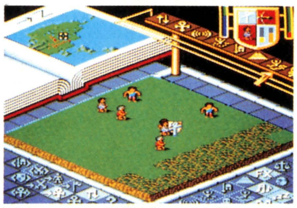
ナイト



➡ナイトの通った後には、炎に包まれた建物が残る。これを取り除くには、一度海になるまで掘り下げなくてはならない。

リーダーがナイトになると、悪魔陣営の建物を次々と破壊していく。ナイトの活躍を異常なまでに愛する人もいるようだが、これも相手を壊滅させることは難しい。お好みによってというところ。

ハルマゲドン



➡それまでに建てた建物がすべて消え、なかの人々がドッと外に繰り出してくる。このあと、壮絶な死闘が繰り広げられる。

ハルマゲドンを行なうと、両陣営の人々は建物作りなどをいっさいやめて、最後のひとりが力つきるまで戦うために集まってくる。結果は、戦ってみてのお楽しみ。けっこうハラハラするのだ。

勝利!!



➡これは、戦闘終了のときの画面。勝利ポイントによって、次に始まるマップが変わるぞ。

さまざまな戦法を駆使して、悪魔に操られる人々をひとり残らずやっつけると、晴れて勝利となる。マップが進むにしたがって、悪魔側はどんどん強くなるぞ。

『ポピュラス』はこんなゲームだ

『ポピュラス』は、もともとアメリカで開発されたパソコンゲーム。アミガなどのパソコン用のソフトとして発売されたのは、今から約1年前だ。ちょうど同じころ、同じアミガなどのパソコン用ソフトとして、プレーヤーが市長となり大きな都市を作り上げていく『シムシティ』も発売されている。

それまでのシミュレーションゲームといえば、ボードゲームの移植から始まった六角形のマス目と兵器ユニットのコマを使う戦術級のウォーシミュレーションゲームか、航空機の飛行をシミュレートするフライトシミュレーターといったものがほとんど。『シムシティ』と似た感じのソフトとして、鉄道を引いて、その沿線を開発する『A列車で行こう』などがあったが、『ポピュラス』にいたっては、同じようなソフトを探すのはほとんど不可能だ。

この、まったく新しいタイプのゲーム『ポピュラス』は、発売後爆発的な人気を呼んだ。それは、日本でも多くの機種に移植され、ついにスーパーファミコンにも登場する事実を見ればはっきりわかるだろう。そして、『ポピュラス』のコンセプトは『シムシティ』のそれとあいまって、これから多くの発展型を産み出そうとしている。

見どころ聞きどころ

- 住み家の進歩
- 全編に流れる邪悪なBGM
- 大地震、大洪水などのコマンドとその結果
- けっこうキビシイ悪魔の攻撃
- あくまで破壊をくりかえすナイト

『ポピュラス』を楽しむための戦術講座

土地を盛り上げたり掘り下げたり、大地震や大洪水を起こしたり、さらにはハルマゲドンを命令するのもすべて人口に比例するパワーによって行なわれる。ゲーム開始直後の、人口の少ないときにはパワーをあまり使わないですみ、土地を平らにする作業に専念することになる。

しかし、これもただやみくもに平らにしていくだけではパワーの浪費というもの。あとあと大洪水を起こすことを考えて、相手よりちょっと高いところに平らな面を作っておくとか、ある程度領土が広がったところでひと休みしてパワーを貯め、相手が仕掛けてくるより先に大地震を起こしてしまうとかの戦略的な考え方も必要になってくる。

そういった戦略は、実際にゲームを進めていくなかでつかんでもらうとして、ここでは、ゲームの進行を有利に運ぶきっかけになりそうなちょっとしたワザを考えてみた。

このゲームの総マップ数は約1000。ひとつのマップを終わったときの得点で、次のマップに進むときどこまでジャンプできるかが決まるので、得点はできるだけ稼いでおいたほうがいい。そのためにもこのページをよく読んで研究にはげみ、1日も早くエンディングにたどり着こう。

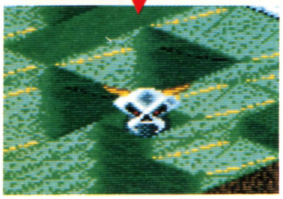
こっちの水は甘いぞ作戦

相手のシンボルを海におびき出し、相手の民がシンボルを取りに来るのを利用して、彼らを海のなかに引きずり込んでしまうことができる。

ある程度お互いの勢力が伸びてきて領土も接近してくると、相手のリーダーがキミの領土に向かってくることがある。このときよく調べてみると、相手のシンボルはキミの領土のまん中あたりにちゃっかり置かれているはずだ。つまり、相手はここに向かって歩いてくるのだ。

その道筋をよく見極めて、相手のリーダーが通りそうなところにいち早く建物を建てる。そこに相手のリーダーがきたらその周りを掘りまくって海にしてしまい、あわよくばリーダーを海のなかに沈めてしまおう。相手のシンボルはリーダーの沈んだ位置に移動するから、後続はドンドコ海にはまっていくという寸法だ。

相手も黙ってはいない。海を陸に変え、シンボルを取り戻そうとするはずだ。その試みを邪魔しつつ、自分の勢力をさらに伸ばしていこう。

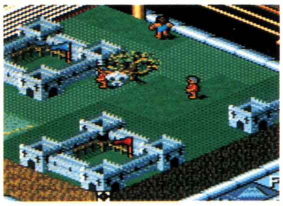


⬆悪魔のシンボルは、さすがにかなり邪悪な雰囲気になっている。

まわりを海で囲め

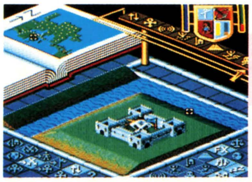


⬆リーダーを海で囲んで孤立させれば、第1段階は終了。



⬆相手もリーダーを助けようとするが、それを押し退けて沈めてしまえ。

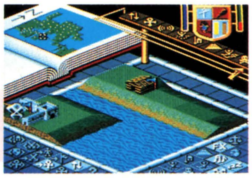
悪魔の民は、シンボル欲しさに……



⬅リーダーなしではシンボルを移動できない。



⬅シンボルなしではリーダーはできない。



相手がシンボルに向かう道を作らないように監視が必要。

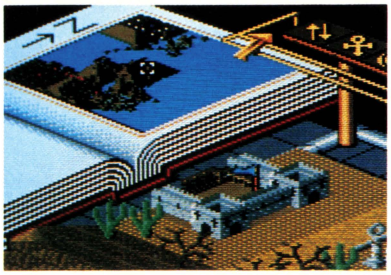
ナントカと煙作戦

自分の民は高いところに住まわせて安全を確保しながら、相手が全滅するまで大洪水を連発し、高得点でマップをクリアーすることができる。

この作戦を選んだら、キミが平地を作るときの目標高度は最高の8段めに設定する。もちろん、最初からその高さの平地を作るのはムリ。ぼちぼちその高さに近づけていけばいい。

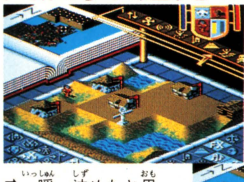
とにかく、8段目の高さで相手よりも広い平地を確保し、大洪水が起こせるだけのパワーを貯めたらここからが本番だ。大洪水を起こす。相手側もかなりパワーを貯めているので、1発の大洪水では、たぶん壊滅させることはできない。そこで、またパワーが貯まるまでしばらく待機。その間にチョロチョロっと大地震などをかましてみるのもいいが、火山は絶対に作らないように。今までの苦労が水のアワになってしまうぞ。こうしてパワーを貯めて、大洪水を繰り返すと相手はたまらずギブアップだ。

こんなマップが有利

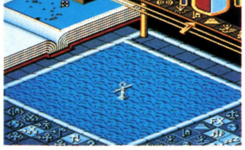


⬅相手の領土と味方の領土が海で隔てられているマップがよい。

大洪水3連発など……

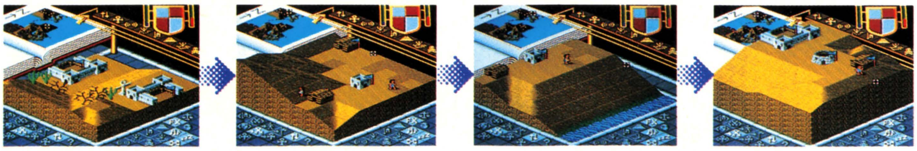


⬅相手の領土がすべて1段めの平地の場合は、1発の大洪水で沈めてしまうことも可能なのだが……。



➡一瞬、沈めたと思っても、相手にパワーがあるうちは、ある程度の復活は可能なのだ。

とにかく高く……、どこまでも高く



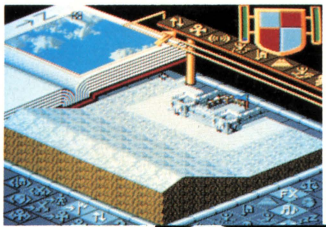
ベルリンの壁作戦

相手領土との間の土地を高く盛り上げることによって、相手の民が味方の領土内に侵入してくるのを防ぐことができる。

この作戦は、雪に覆われたマップや砂漠のマップなど、外を歩いている人の体力消耗が激しい環境のときに有効だ。

とりあえず、十分な広さになるまで自分の領土を広げておく。相手がこちらに向けて進撃してくるまえに、その方向に高い壁を作っておくのだ。こうすると、相手が壁を登りきってまた下に降りるまでに歩く距離はかなりのものになるはずだ。弱いヤツなら途中で力つきて消えてしまうし、相手のリーダーでさえもシンボルにたどり着いたときには弱りきっている。これでキミの領土の安全を確保しておきながら、相手を滅ぼす方法をじっくり練り上げることができる。

壁を作れーっ!

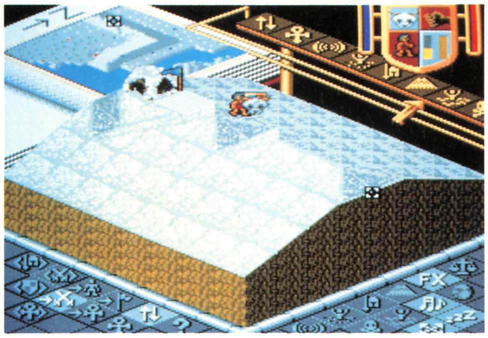


⬅最初から高い壁を作ろうなどとは考えないように。ゆっくりでいいのだ。



➡マップの環境によっては、ほとんど効果がないなんてこともあったりするので要注意なのだ。

敵は力つきてあえなくダウン



⬆外を歩いている人の体力に限界がくると、彼はマップ上から突然消えてしまう。つまり、あの世行きなのだ。

命の運河作戦

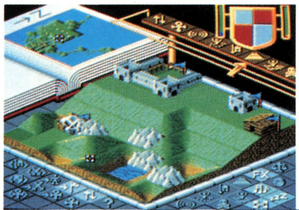
つながっている領土を切り離してしまうことによって、相手の民が味方の領土内に侵入してくる時期を遅らせることができる。

これは最初から敵と味方がひとつの大陸に同居しているマップでの作戦だ。こういう場合、相手の領土と自分の領土の接する時期が早まるので、それを未然に防ごうというワケだ。

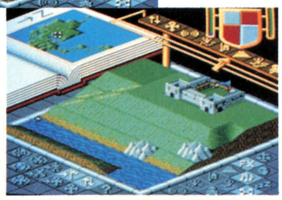
まず、なるべく自分の領土から離れた地点を選んで、そこをどんどん掘っていく。海が現われたら、その部分を伸ばすように広げていき、大陸をふたつに分けてしまうのだ。これだけでは安心できないので、分かれた大陸の向こう側にドカバカ大地震をおみまいしておこう。

これで、相手がこちらに渡ってくるには、かなり苦労するはずだ。時間を稼いでおけば、なんとでもやり方はあるのだ。

領土切り離し!

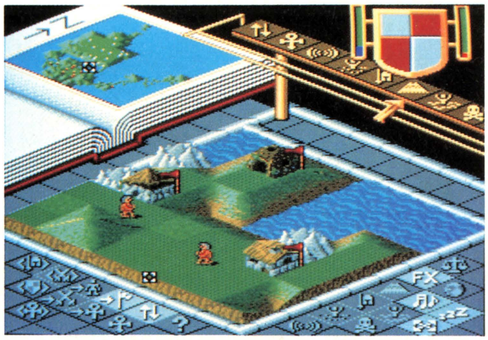


⬅掘って掘って掘りまくる。といっても、パワーさえあればBボタンを押すだけだもんね。



➡下から海が顔を出してきたら、それをどこまでも広げていく。つまり、これが命の運河になるというわけだ。

境界線には地震を



⬆大地震を起こしておけば、土地がデコボコになってしまうので、そこを修復するにはかなりの労力が必要になる。

猫のいびりたおし作戦

いろいろなワザを使って相手を痛めつけることによって、高得点でマップをクリアーし、より早く先のマップに進むことができる。

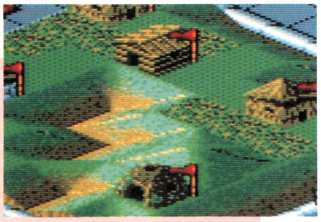
相手との勢力の差が十分に開き、もうどんなことをやっても負けるはずがないと確信できたら、あとは得点稼ぎのために相手をいびりたおすというのも楽しいぞ。ムフフだ。

マップ全体を陸地で覆ってしまったら、あとはいびるのみだが、相手の家が最低ひとつは残っているように注意しながら進めよう。タイトルの“猫”は、ゴロニャーンのあのかわいらしい猫ではない。鼠をいたぶるときの残酷なほうの猫だ。まぁ、得点稼ぎというのは、そのくらい非情でなければならないということと考えてもらいたい。というわけで、持てるワザを駆使して明日のための得点稼ぎを始めよう。



大地震

⬅平地が一瞬にして荒れ地と化す。相手のリーダーを集中的に攻めよう。



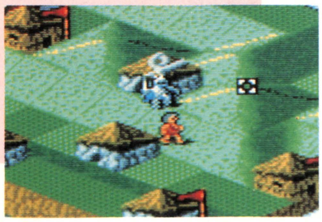
底なし沼

⬅沼にはまった人を飲み込んでしまう。はまった人こそ、いと悲し。



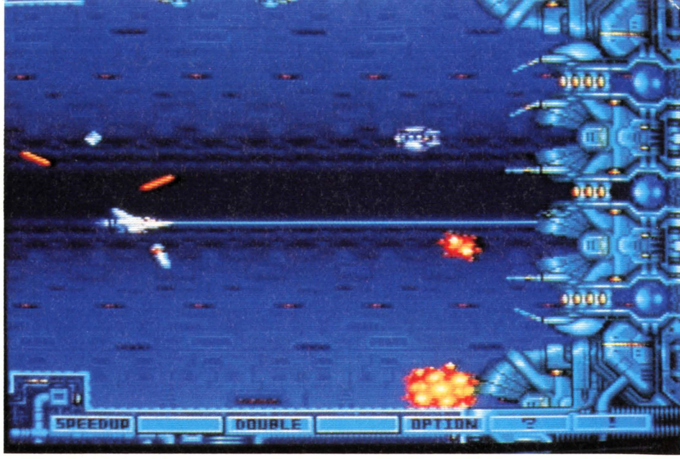
火山

⬅高い山ができるだけでなく、あちこちに岩が出てくる。元に戻すのはたいへん。



ナイト

⬅相手をいびるためにのみこの世に生まれてきたようなナイト。使ってあげよう。



バクテリアン活動開始!!

GRADIUS III

コナミ　12月21日発売　4メガビット　7800円込

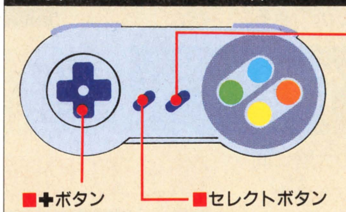
『グラディウスⅢ』は全部で10ステージ構成だ。今回はオリジナルステージを除く9ステージを紹介がてら重要ポイントをえぐってみせましょう。まかせろ。

電源を入れたら即オプションモードに入ろう。オプションモードではゲームのレベルやボタンの配置などが設定できるのだ。オリジナルのように3つボタンで遊ぶことも可能なので、自分が遊びやすいように設定するとよい。

そして『グラディウス』特有の、パワーアップウェポンだが、今回はタイプセレクトとエディットモードが用意されている。初めのうちはタイプセレクトの4種類を使いこなせるようにしよう。なぜならこの4種類のパワーアップメーターはゲームをクリアーしやすいように設定してあるからだ。

ゲーム中に注意したいのが、オプションを奪っていくオプションハンターだ。とにかく避け方を覚えてオプションを守るしかないぞ。

操作方法



■スタートボタン　プレー中に押すとポーズがかかる。鼻の頭がかゆくなったとき使おう。

■✚ボタン　愛しのビックバイパーを自由に操縦する命綱的ボタン。

■セレクトボタン　ひとり用、ふたり用、オプションなどを選ぶとき使用。



ボタンは自由に選べるぞ

ショットボタンなどは各自設定自由だ。ボタンひとつでも遊べるぞ。

パワーアップウェポンも自由に選べるのだ

タイプセレクト



あらかじめ用意された4種類のパワーアップメーターと2種類のシールドを選択する。初めてゲームを遊ぶ人や無難に先へ進みたい人はこっちを選ぼう。上から2番目のメーターなら初心者でも安心だ。

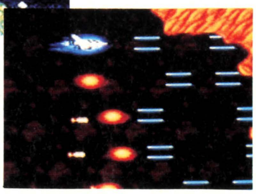
エディットモード



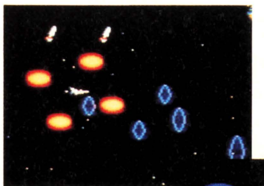
各パワーアップメーターをそれぞれ選択、組み合わせる。タイプセレクトに飽きた人やギャラリーの視線を感じる上級者にオススメ。何通りの組み合わせが楽しめるか、計算してみるとおもしろいかもね。



⬅リップルレーザーに2WAYミサイルという、上下に滅法強い組み合わせだ。砲台なんか簡単に排除できるぞ。



➡連射ができるツインレーザーは威力があるわけではないが、なぜか使用する人が多い武器のひとつである。



⬅回転するオプションと縮小したビックバイパーの勇姿。敵を倒しまくりたい人向けの組み合わせなのだ。



➡溜め撃ちができるエネルギーレーザーは、攻撃用というよりギャラリー受けする感じの武器なのである。

いつでもどこでも待ったなし



オプションハンター

高エネルギー吸収生物というたいそうな生き物だが、結局はオプションを略奪するただの追い剝ぎ。当たり判定はなく、破壊不能。メガクラッシュも効かないぞ。

後方に出現



⬅テーマ音楽とともに画面左側に顔を覗かせる。まるで親子のシマウマを狙って潜むライオンだ。

忍びよる足音



➡蛇行しながらビックバイパーに接近してくる。すばやくオプションを固めて回避体制をとれ！



⬅これは情けない失敗例だ。一気に後ろへ回り込むようにすれば大丈夫だぞ。

ステージ1、2、3を掘り下げてみよう

序盤はフル装備を目指し、とにかくカプセルを回収せよ。ここでやられるようじゃ、おさきまっくらだぞ。

ステージ1　砂漠惑星

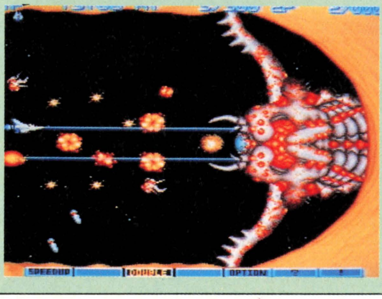
しょっぱなの空中戦でスピードを2速、ミサイル、オプションひとつを確実に装備したい。あとはハッチから飛び立つザコに注意しながらカプセル回収にいそしもう。ときおり行く手をさえぎるサンドドラゴンは頭が弱点。こめかみにバキバキ弾を撃ち込むと砂に帰っていくぞ。



⬅背骨の曲がったような感じである。



➡自然を感じさせる一瞬なのだ。

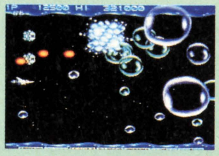


BOSS　ゴライアス

弱点は青い目だ。オプションを水平に並べて、自機は弾避けに専念しよう。左側画面外からも子分が突っ込んでくるから、なるべく左端は避けたほうがいいぞ。目が赤くなったらもう一息。レーザーを装備する必要はないかもしれない。

ステージ2　泡地帯

なぜか知らんが泡だらけ。泡ごときに潰されるようでは超時空戦闘機の名がすたる。目前の泡だけを排除して進路を確保しておこう。画面の左側に寄っていると後ろから飛来したザコに不覚をとる恐れがあるので注意したい。中盤でオプションハンターが出現することがあるぞ。



⬅いろんな色の泡が浮かんでいる。



➡泡と戯れるビックバイパーなのだ



BOSS　バブルアイ

つぶらな瞳が弱点だが、やたらと肉厚があるのでオプションを固めて着々とえぐっていこう。なかに入ることもできるが、飛びかう小さな泡は本体を通過するので無理に速攻で倒そうとせず、画面左側で悠然と構えていると美しいぞ。

ステージ3　火山惑星

オプションのありがたみがよくわかる面だ。確実に4つ用意しておくこと。スピードも3速とっておけばオプションの間隔が広がって有利に進められるぞ。落盤地帯の基本は「3歩進んで2歩下がる」だ。自機に反応して岩盤が落ちてくるので、追い込まれないよう落としてしまう。

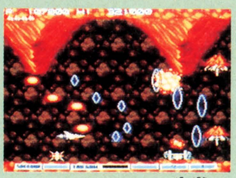
後半の穴掘り面はいちばん上を掘っていこう。いちばん上なら掘っても岩が落ちてこないからだ。土木作業の基本ってヤツだ。社会に出たら役立てよう。

オプション有効利用①



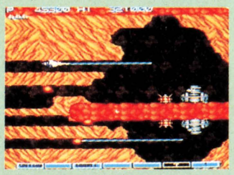
⬆オプションを縦に並べて目障りなハッチを掃除するのだ。

オプション有効利用②

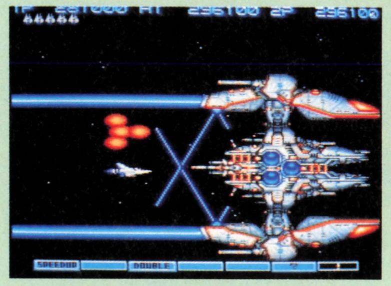


⬆フォーメーションで迎撃。ハッチを破壊せず点数稼ぎだ。

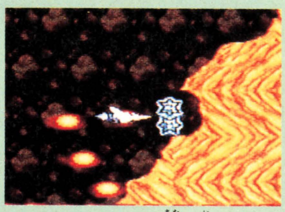
穴を掘る掘るとにかく掘る



➡開通めざして掘る。岩石は破壊可能だよ。



シールドでも掘れる



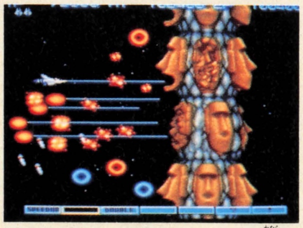
⬆シールドちゃんは穴も掘れるし、敵も倒せる。ういやつ、ういやつ。

BOSS　ビッグコアMKⅢ

レーザーの間に入らなければ潰されてしまうので、フトコロに飛び込んで真っ向から勝負しよう。オプションを食い込ませることは残念ながら不可能だ。

『グラディウスⅢ』はこんなゲームだ

スーパーファミコン版『グラディウスⅢ』はアーケード版からの移植改良ゲームだ。どのへんが改良されたかというと、たとえばステージ構成などである。アーケード版には異常に長い面や3D面、そして氷が飛来して地形と合体する面など、理不尽な面が存在した。高速をまったく感じさせないのに急カーブの連続で、いきなり壁に激突してフル装備失ったり、パターンを覚えても役にたたなかったりと、ゲームを遊ばせてもらえなかった気がしてならない。それに、ひたすら弾を撃ってゲームの処理速度を遅らせないと敵の攻撃がよけられないというゲーム以前の問題も多々あったのも事実だ。スーパーファミコン版ではそれらが解消されている。移植によってゲームが誰でも遊べるようになったいい例だろう。



⬆『グラディウス』シリーズには必ず登場するモアイ。ゲームの一主人公になるまで成長した彼もやっぱりこういう役がいちばん似合っているなあ。

見どころ聴きどころ

- ●オリジナルステージの爽快感
- ●種類の豊富なパワーアップ
- ●モアイづくしな風景のキモチよさ
- ●縮小するビックバイパー
- ●非情のオプションハンター
- ●スカしたクリスタルコアのテーマ

ステージ4、5、6のツボを押さえよう

中盤の山場はなんといってもモアイだろう。仕掛け盛りだくさんだけど締めるところは締めておかないとね。

ステージ4 モアイ地帯



モアイの攻撃方法は言わずと知れたイオンリング砲だ。これは通常弾でも破壊可能だが、いかんせん数が多すぎる。まあ、イオンリングで画面が埋め尽くされるまえにモアイ本体を叩いてしまえば問題ないわけだから、モアイがビックバイパー側に口を開けたらバリバリ弾を撃ち込もう。この面で注意したいのが、上下に逃げ回って八方塞がりになってしまうことだ。逃げるぐらいだったら突撃したほうが、逆に生き残りやすいぞ。



⬅いきなりオプションハンターのお出迎えだ。



➡相変わらずのモアイである。かわいいのう。

怒髪天！ 怒れるモアイ



⬆髪の毛はないけど、怒った姿も立派でよい。これでふくれ面までしたら許してあげるんだけど……。我慢したろ。

まわるまわるモアイがまわる



⬅モアイの芸術品トーテムポールなのだ。



➡4面体で構成されている。全部破壊せよ。

モアイの口に弾を撃ち込め!!

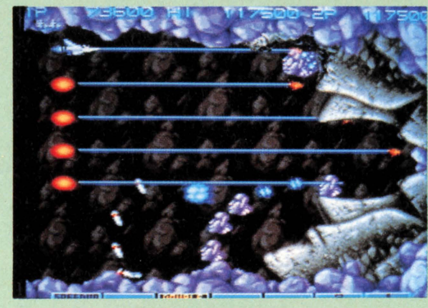




⬅見事に通路ができる。撃ち負けたら終わりだぞい。

BOSS ビッグモアイ

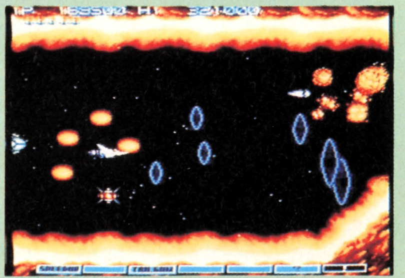
壁に張り付いた2体のモアイからプチモアイが放出される。モアイの口に弾を撃ち込むと地面が揺れて石が落ちてくるので十分気をつけて攻撃しよう。真ん中で口を撃たずにプチモアイだけを相手にしてるほうが楽かもしれない。



ステージ5 プロミネンス惑星

⬇植物惑星の入り口はハッチでお出迎えしてくれるぞ。

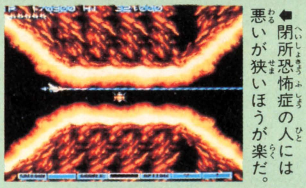
フル装備だったらまったく問題のない面だ。自機の周りをオプションで囲むようにしてフォーメーションを形成する。狭い通路も同様に進めば安全なのだ。でもオプションハンターだけには油断するなよ。



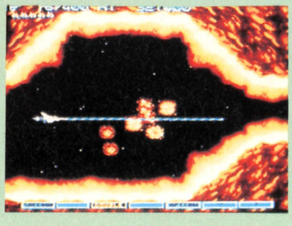
山越え谷越え路地越えて



⬅燃え盛る山だが、べつに火山というわけではない。



⬅閉所恐怖症の人には悪いが狭いほうが楽だ。



➡山を越えればもちろん谷。フル装備ないとキツイかも。



⬆オプションがなくなることは奈落の底行きを意味する。

ステージ6 植物惑星

目にやさしい緑が映える

灼熱のプロミネンス惑星のあとに緑豊かな植物惑星が出てくると、自然を大切にしなければならんという気持ちが湧いてくる。面自体は短く、あっという間にボスなのだ。狭い地形に注意しよう。



八エ取り草に気をつけろ!!



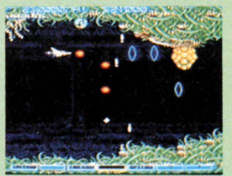
⬅ハエ取り草がはびこっている。撃って成長を止めよう。



⬆爆裂野郎は相手にしないと自爆してしまうのだ。



➡草から逃げればいいってもんじゃない。ザコにも注意。



⬆ここは余裕を見せて先に倒してしまうのが理想だぞ。

未知の世界ステージ8、9、10を覗いてみよう

いよいよラスト3ステージ。ここを乗り切れば、待っているのは感動あふれるエンディングってワケだ。

ステージ8 ボスオンパレード

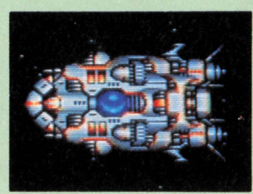
開始早々ザブが大量発生しビックバイパーに押し寄せてくるのだが、倒せばカプセルが搾取できるので、装備が足らない人はここで補充しよう。丸腰の状態からでもかなりパワーアップできるハズだ。ボスオンパレードの先陣は『グラディウスII』の4面に登場したファイティングコア改め、デスの出現だ。お次はテーマ曲がついたクリスタルコア、そしてビッグコアMK-IIが続く。全体的に耐久力がついたようだ。そしてカバードコアの登場となる。コアを隠しながらの攻撃は相変わらず卑怯。やられたらザブからやりなおしだ。



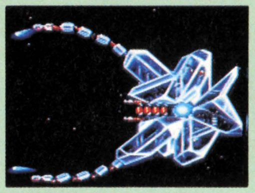
親切設計ザブ地帯

初めてザブの大群と遭遇したときは、あまりの数の多さに圧倒されてしまった人もいるらしいが、倒したときにもらえるカプセルの量に驚いた人のほうが多いそうだ。いずれにしろじっとして動かないほうがいい。慌てるともらいが少ないぞ。

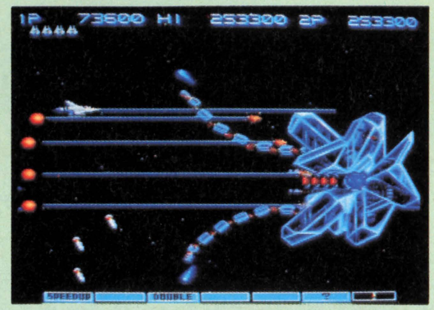


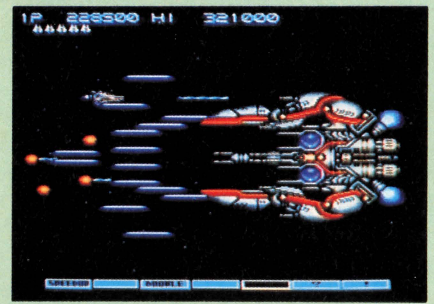


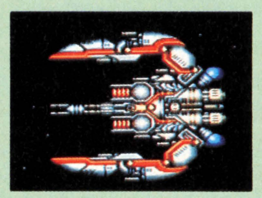
デス
5発の誘導ミサイルを出し、ダメージを負うと渾身の力をこめたレーザーを発射する。



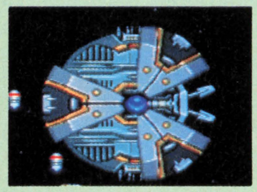
クリスタルコア
滑らかな間接の触手から弾をはき、なおかつツインレーザーを連続発射する。わりと手ごわい。



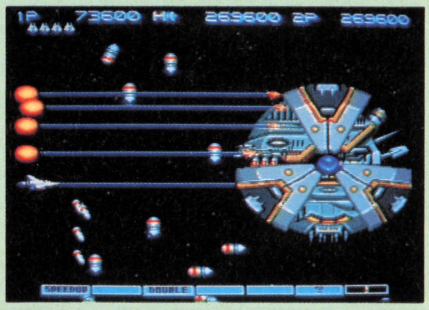




ビッグコアMK-II
12本のレーザーを出すワガママなボス。ビッグコアのアッパーバージョンなのだ。

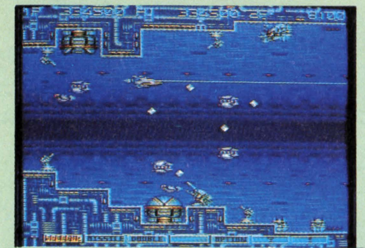


カバードコア
回転しながら自分の弱点をカバーし、軌道ミサイルを出してくる。左右に避けるのがコツだ。

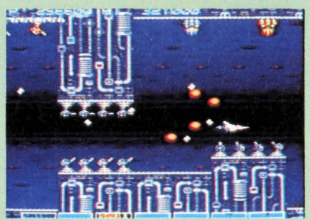


ステージ9 要塞

要塞内部は近代的なわりに地殻変動が多い。予算がないのかな。



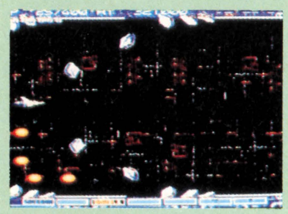
⬆要塞のなかまでも出現するザブ。狭いところに出現されるとちょっとツライ。



⬆突然壁がせり上がってくるぞ。注意。



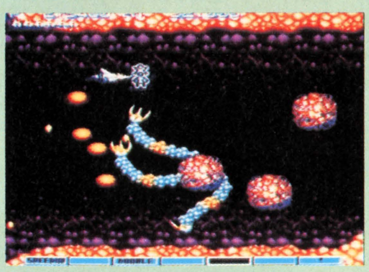
⬆要塞ディスラプトはゴテゴテの重装備だが、装備さえ剝がしてしまえば余裕だ。



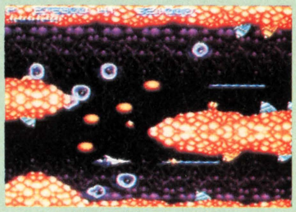
⬅剝がれ落ちた壁の残骸が自機に向かってくるぞ。

ステージ10 細胞

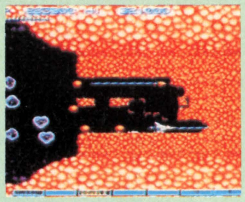
最終面は初心に戻って細胞面だ。回復の早い細胞壁がたくましい。



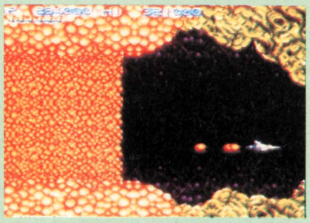
⬆初代『グラディウス』を思わせるゴールだが、本体はそれほど強くない。



⬆生命の源を感じさせる風景だ。壁が増殖してきそうでわりと恐怖。



⬅細胞壁を破壊して通路を切り開く。油断禁物だ。



⬅細胞壁を抜けると今までと違う雰囲気がヒシヒシと。

この奥にはなにがある?

ボタン連打でウップンを晴らせ!!

Final Fight



カプコン　12月21日発売　8メガビット　8500円

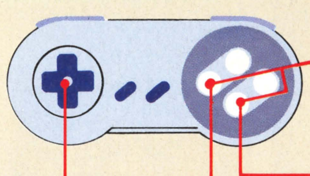
ファミコン通信本誌でも、たびたび紹介してきた『ファイナルファイト』。今回は、全ステージのボスキャラ攻略法をはじめ、実戦に役立つ情報が満載なのだ。

『ファイナルファイト』は、横スクロールの格闘アクションゲーム。ストリートをうろつくゴロツキどもを、華麗な技でなぎ倒していく気分そう快なゲームだ。

戦いの舞台となるのは、メトロシティー。主人公は、コーディーとハガーのふたりだ。ある日のこと、市長マイク・ハガーのひとり娘ジェシカが、謎のシンジケート、マッドギアに連れさられてしまった。ハガーは娘を、コーディーは恋人であるジェシカを助けるためマッドギアに立ち向かう。コーディーかハガー、どちらかひとりをセレクトしたら戦闘開始だ！

ステージは全部で５つ。各ステージの最後には、超強力なボスキャラが待ちかまえているぞ。キミはジェシカを救出できるかっ⁉

操作方法



■✚ボタン
主人公を移動させる。攻撃時は技の種類を決める。

■Yボタン
攻撃ボタン。相手と離れているときは、パンチを出す。

■Y＋Bボタン
同時に押すと必殺技になるぞ。

■Bボタン
主人公がジャンプするボタン。



⬆操作方法がとってもわかりやすいのもこのゲームの特徴。ちょっとプレーすれば、誰でも簡単に豪快なアクションができる。

キミは全５ステージを突破できるか⁉

まずは、各ステージの特徴をつかんでおこう。ボーナスステージもあるぞ。

ROUND1 SLUM



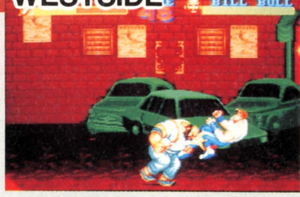
⬆ゲームは、スラム街からスタートする。比較的弱い敵が、数多く出現する感じだ。敵キャラの特徴を覚えよう。

ROUND2 SUBWAY



⬆地下鉄のホームから電車に乗って移動する。非常に演出の凝ったステージ。

ROUND3 WESTSIDE



➡ラウンド３は、下町。おもに酒場が戦いの舞台となる。敵キャラがいっぺんに登場する場面が多いぞ。気を引きしめろ。

ROUND4 BAYAREA



➡遠くに見える夜景が美しいベイエリア。むちゃくちゃな攻撃をしてくる強敵がいきなり登場だ。タイムオーバーにも注意。

ROUND5 UPTOWN



➡最終ステージ。ビバリーヒルズっぽい高級住宅街を抜けてボスの屋敷へ。変な仕掛けやトラップもいろいろ登場するぞ。



メトロシティー全体図

ボーナスステージもあり

車をたたきつぶせ!!



⬅ラウンド２を終えるとここへ。制限時間内に車を破壊するのだっ！



➡ラウンド４をクリアーしたらコレ。すべてのガラスを叩き割ればよい。

ガラスをぶち破れ!!

コーディー&ハガーのアクションを徹底解剖!!



熱血青春ナイフ野郎 コーディー

連続技

連続技は、Yボタンを連打すると繰り出される。1発2発とジャブ、ボディーブローを打ち、とどめはトルネードアッパー!! どんなデカキャラもぶっ飛ぶぞ。弱いヤツならこれで一発だ。ただし、背後が無防備になるので注意ね。



ジャンプ技

ジャンプと同時にYボタンを押す。ジャンプのしかたにより、ジャンピングニーバットにもなる。少し離れたところで敵が固まっている場合に使うと有効だ。

ジャンプキック



⬅コーディーはジャンプキックが一番カッコイイ。

つかみ技

相手をつかんだ状態でYボタンを押すと背負い投げ、Yボタンと同時に✚ボタンの斜めを押すと膝蹴りになる。敵が接近してきたらすかさずこの技だ。

背負い投げ



⬅どんなにデカイ奴でも、軽々投げ飛ばしてしまう。

必殺技

YボタンとBボタンを同時に押すと必殺技だ。周囲にいる敵を一掃できるぞ。敵に取り囲まれたら迷わず使おう。ただし、HPが少し減少するぞ。要注意!

ダブルキック



⬅両足を使ってキックするんだからスゴイよなー。



プロレス系怪力おやじ ハガー

連続技

ハガーの場合は、ボディーブローを二発打ったあと、ハンマーナックルでとどめを刺す。両手の拳を堅く握り、真上から振り降ろす強烈な技だ。コーディーよりもスピードは劣るが、破壊力はバツグン。この豪快さは必見ものだぞ。



ジャンプ技

敵をつかんでいるときはパイルドライバー、離れているときはドロップキックかフライングボディーアタックになる。パイルドライバーは、一撃必殺の威力だ。

パイルドライバー



⬅ジャンプしてかなりの高さから落下させるのだ。

つかみ技

Yボタンと✚ボタンの斜めを同時に押すとバックドロップになるぞ。背後に敵がいるときにこれを使い、いっぺんに倒してしまうのがもっとも有効な使いかた。

バックドロップ



⬅後ろにいる敵もあおりをくらってぶっ飛ぶぞ。

必殺技

両腕を大きく広げてグルグルっと360度回転するダブルラリアット。腕といえどもリーチが非常に長いので、広範囲の敵を一度に倒せるぞ。HPは減少するけどね。

ダブルラリアット



⬅腕の回転だけで敵を弾き飛ばすとは。怪力!!

「ファイナルファイト」はこんなゲームだ

『ファイナルファイト』といえば、オリジナルはアーケード版。大ヒットしたから知っている人も多いよね。ばかデカイ敵キャラを、小気味よい操作感覚でガシガシ倒していくそう快感! これがマニアからビギナーまで幅広くうけたのは記憶に新しい。カプコンらしからぬ、やさしめの難易度もよかった。で、このスーパーファミコン版だが、どの程度忠実に移植されてるのだろうか? 結論から言ってしまえば、オリジナルの重要なエッセンス(グラフィック、操作性、スピード感)は、ほぼ忠実に移植されている、と言っても過言ではない。アーケード版との変更点は、3人目のキャラクター、ガイがいなくなったことと、ふたり同時プレーができなくなったことぐらいだ。つまり、ゲームの一番大切な部分はそのまんまってことなのだ。



⬆グラフィックを見てもらえばわかるが、アーケード版と比べても決して引けを取らない。アーケードで遊んだ人もそうでない人も、このそう快なアクションは一見の価値アリだ。

見どころ聞きどころ

- 人間の限界を超えた超人的アクション
- デカキャラがワシワシ動くスーパーリアル
- 殴る、蹴る、絞める、落とす、なんでもアリ
- 笑いを誘うユニークな敵キャラ
- 戦闘意欲をかきたてるノリノリのBGM

全ステージのボスキャラ攻略法一挙公開!!

ROUND1 DAMDO



口笛吹いてぇ〜仲間がゾロゾロ……

ラウンド1のボスはダムド。ジェシカをさらっていった張本人だ。デカイ図体のわりには、軽快にピョンピョン跳ね回るからあなどれないぞ。ジャンプキックやダブルキックなどは、す速くかわされてしまうので注意が必要。デタラメにパンチやキックを繰り出すより、背負い投げや膝蹴りなど、つかみ技を使うのが有効な戦いかただろう。

しかし、ダムドという男は非常にキタナイ奴で、自分の【ダムド】形勢が不利になると、口笛を吹いて手下を呼び出すのだ。すると扉の奥からわらわらわらわら……次々と敵キャラが登場する。しかも、この手下どもと戦っている最中にも、隙を見せると容赦なく襲いかかってくる。ダムドの動きはつねにチェックしておこう。



⬅コーディーの場合は背負い投げが基本。



⬆油断していると、後ろからいきなり襲ってくる。キタナイ野郎だぜ。



➡自分がピンチになると、口笛を吹いて仲間を呼び出す。扉から敵がゾロゾロ登場するのだ。

ROUND2 SODOM



二刀流で襲いかかる不死身のサムライ

ラウンド2のソドムは、2本の刀を振り回す正体不明の侍レスラーだ。動きはそれほど速くないが、防御力がムチャクチャ高い。背負い投げなどのつかみ技で攻めるのが基本だぞ。ただし、うかつに近づくのは危険すぎる。2本の刀の格好のエジキになってしまうぞ。間合いを計りながら、タイミングよく相手の懐に飛び込もう。

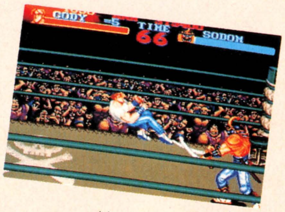
また、ダメージを与えてソドムの刀を床に落としてしまうのもひとつの手だ。敵が落とした刀は、すかさず拾っておこう。そいつを使って今度は逆に、ザクザク切りつけてやるのだっ！ 大ダメージを与えることができるぞ。【ソドム】



⬅刀を奪ったらチャンス。グサッとやったれ！



⬆ゆったりとした足取りでジリジリ近づいてくる。



⬆うかつに近づくとこういうことに。二刀流でグサリとくるぞ。さすがのコーディーも一巻の終わり。



主要敵キャラデータ一覧

ゲーム中に登場するほとんどの敵キャラを大紹介。これを見ておけば完璧だ。

ワンフー



HP……多い
攻撃力…普通
す速さ…速い

図体のわりには非常にす速いヤツ。頭を下げながら突進してくる原爆頭突きに要注意！

グラハムオリバー



HP……多い
攻撃力…普通
す速さ…速い

ワンフーと兄弟のようだが、じつは何の関係もない。いつもワンフーと一緒に登場する。

ポイズン



HP……普通
攻撃力…普通
す速さ…速い

主人公の周りを跳びはねるウルサイ奴。ときどき見せるサマーソルトキックは破壊的。

アンドレ



HP……多い
攻撃力…高い
す速さ…遅い

プロレス技が得意。持ち技はパイルドライバー、ネックハンギング、ブレストアタックなど。

アンドレJr.



HP……多い
攻撃力…高い
す速さ…遅い

アンドレの弟。必殺技のヒッププレスは超強力。コイツをまともにくらったら終わりだぞ。

ハリウッド



HP……普通
攻撃力…高い
す速さ…速い

ナイフを使う。火炎ビンを投げてくるタイプもいるぞ。これをくらうと一瞬で黒こげだ。

エルガド



HP……普通
攻撃力…高い
す速さ…速い

ハリウッドと同様ナイフつかいだが、ハリウッドより弱い。スライディングタックルに注意。

ROUND3 EDI.E



拳銃を乱射するマッドポリス

【エディ】

ラウンド３のボスは、マッドポリスのエディだ。動きはノソノソしているが、装備が堅くなかなかダメージを与えられない。が、焦りは禁物だ。安易な攻撃を仕掛けると、す速く警棒で反撃してくるぞ。

ある程度ダメージを与えると、今度はピストルを乱射してくるからやっかいだ。まともにくらったら致命傷になるのは必至。撃ってくるタイミングを見極めないと、かわすことはまず不可能。慎重に相手に近づいていき、隙をみて接近戦でダメージを与えよう。こいつを何度も繰り返し、じっくりと料理するのが一番効果的な戦いだ。イライラしたり、焦ったら負けだ。

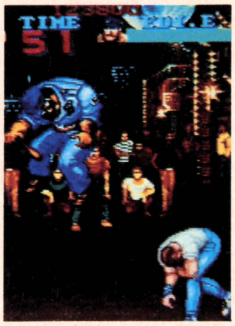
接近戦でかたづけろ!



⬅ちょっと近づいただけで警棒をブンブン振り回してくる。攻撃するタイミングを見極めないとダメよ。



➡今度はピストルを乱射してくるぞ。連続して何発も撃ってくるので、避けるのは難しい。一発のダメージも大きいので要注意なのだ。



⬆うまく相手を捕まえることができたらチャンスだ。おもいっきり投げ飛ばしてしまえ。

ROUND4 ABIGAIL



怒ると顔がまっかちん

【アビゲール】

ラウンド４は、アビゲール。接近戦が得意な怪力野郎だ。コイツは怒りが爆発すると肌の色が真っ赤に変わり、主人公に突進してくるという、ちょっと変わった特技(？)を持っているぞ。相手が突進してきたところをカウンターパンチ！　これが有効。予想以上の大ダメージを与えられる。



➡ダッシュしてきたらカウンターパンチで反撃。これはイタイぜ。

⬅お!?　肌の色が赤く変わったぞ。突進してくる前兆だ。注意せよ！



ROUND5 BELGER



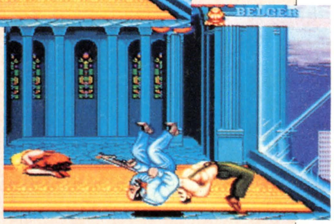
諸悪の根元の正体は!?

【ベルガー】

最後のボスはどんなデカイギャラだ!?と思ったらこれが意外に普通なのだ。などと甘く考えていたら痛い目を見る。右手に持っている機関銃。これがクセモノ。す速くピョンピョン跳ね回り、隙あらば容赦なく撃ってくる。正面から近づいていったら格好のエジキだ。セオリーどおり接近戦に持ち込むしかない。捕まえたら絶対に離れるな！



⬅後方に倒れているのはジェシカではないかっ!?



⬆バックドロップで決めっ！　これならライフルも使えまい。

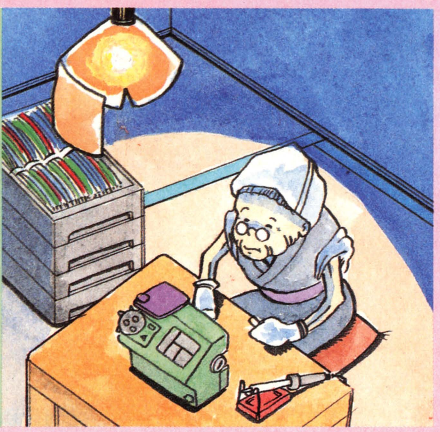
ジェイ  HP……普通 攻撃力…低い す速さ…速い 何のとりえもないザコキャラのようだが、意外にスピードが速い。攻撃力はあまりない。	**ツーピー**  HP……普通 攻撃力…低い す速さ…速い 格好を見ればわかるが、ジェイと同じようなタイプ。ハデなマントがやたらと目立つ。	**アクセル**  HP……普通 攻撃力…高い す速さ…遅い 防御する技も心得てる器用なキャラ。ヘタな攻撃方法だと、なかなか倒すことができないぞ。	**スラッシュ**  HP……普通 攻撃力…高い す速さ…遅い 装備が堅いのでダメージを与えにくい。攻撃力も高いぞ。つかみ技や武器攻撃が有効。
ジェイク  HP……低い 攻撃力…低い す速さ…普通 はっきりいって弱い。ゲーム序盤からよく登場するが、とくに注意すべきことはないぞ。	**シモンズ**  HP……低い 攻撃力…低い す速さ…普通 見かけは強そうだが、じつはなんでもないヤツ。質よりも量で攻めてくるタイプの敵だ。	**ダグ**  HP……低い 攻撃力…低い す速さ…普通 これも弱いタイプの敵キャラだが、気が強いのか、積極的に攻めてくる。油断したらダメよ。	**ロキシー**  HP……普通 攻撃力…普通 す速さ…速い ポイズンと同じタイプの敵キャラ。きれーなお姉さんのようだが、じつはオカマなのだ。

祝
史上最高のゲームマシン
スーパーファミコン発売記念

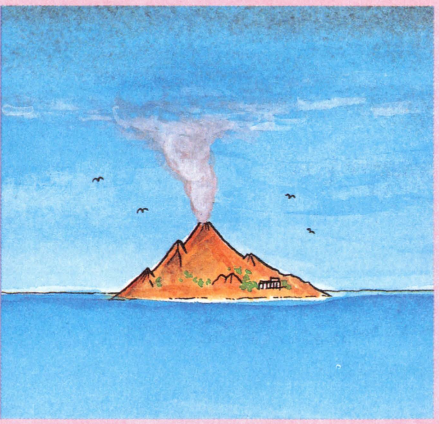
これが史上最悪のゲームマシンだ!!

スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ。ゴキゲンなマシンばっかり発売されるけど、こんなゲームマシンがあったらヤだぞー。友だちには絶対見せられないって。

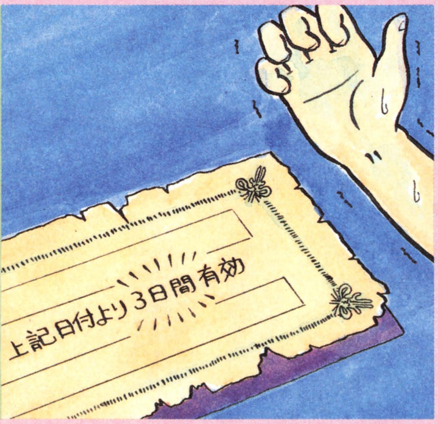
おばあさんが作ってる



メーカーが辺境の離島にある

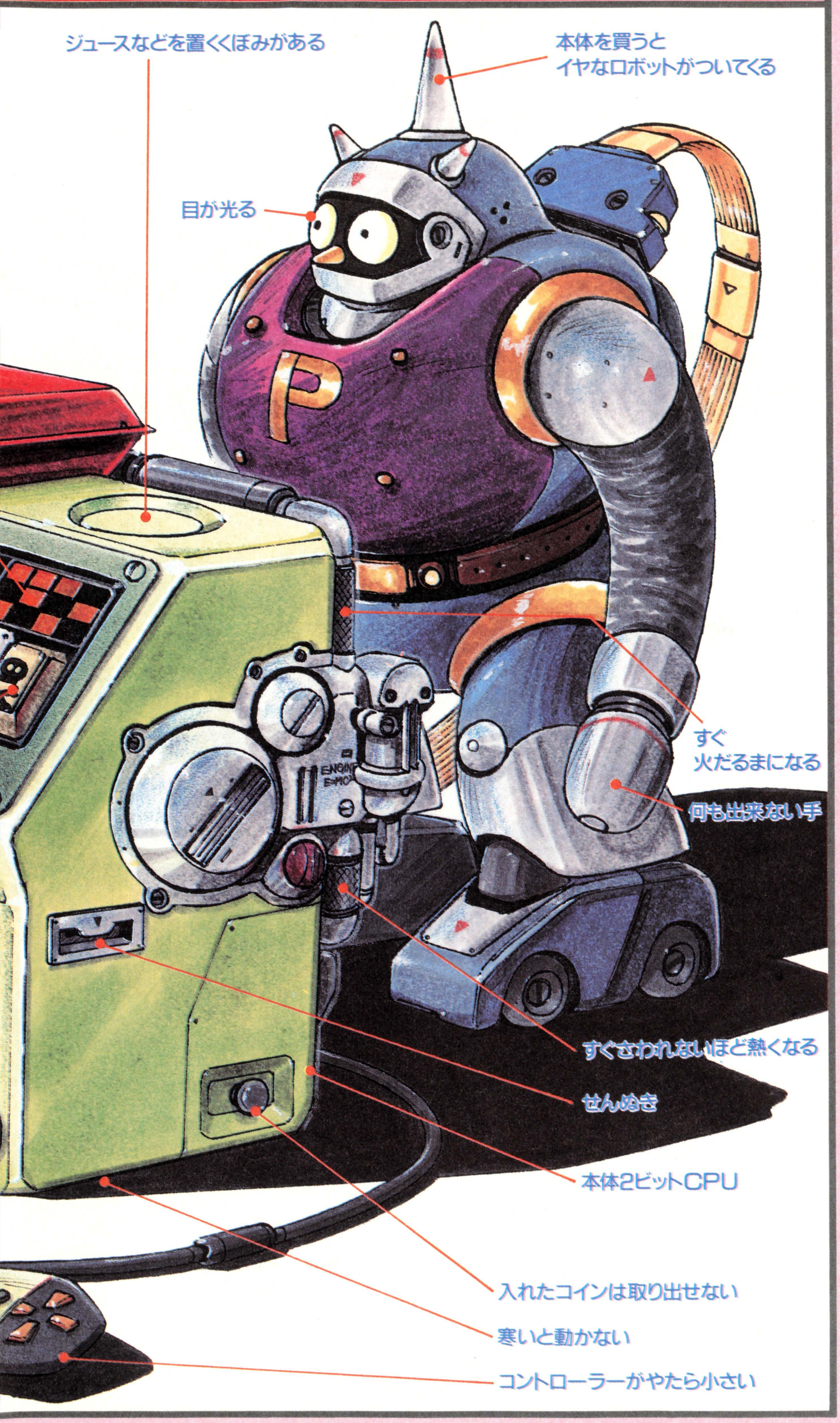


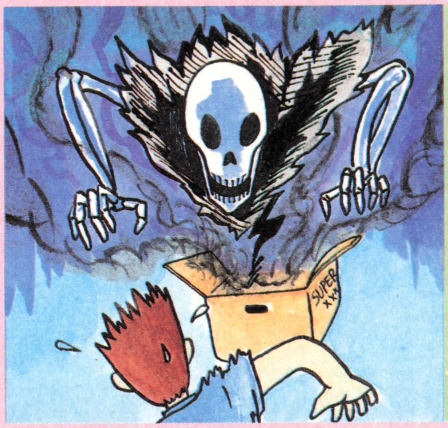
保証期間が3日



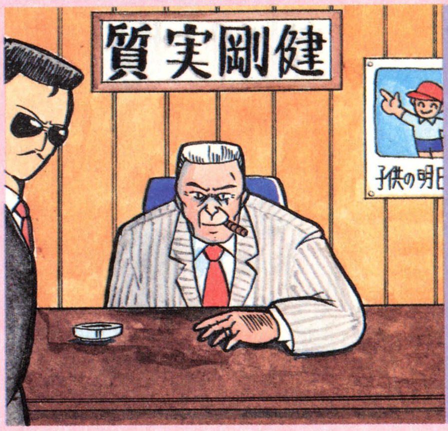


その1 家庭用ゲーム機編

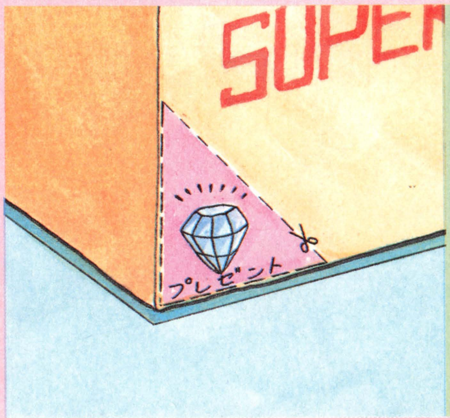




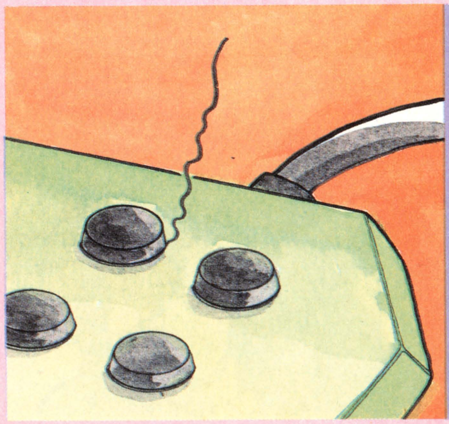
呪いがかかってる



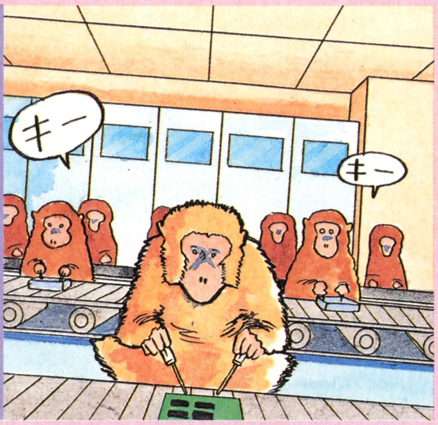
メーカーの社長がヤクザ



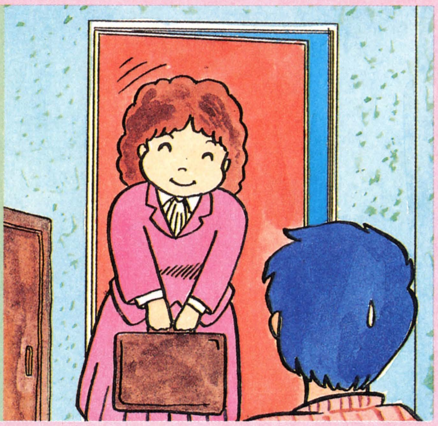
ダイヤが当たる


コントローラーに毛がはさまっている

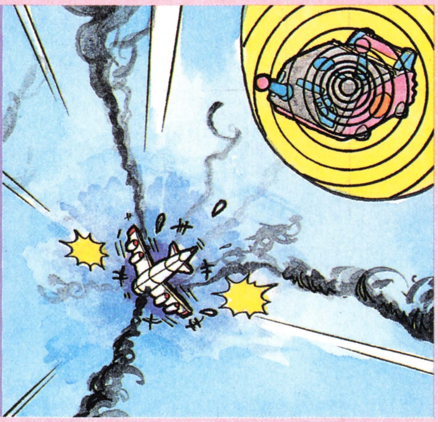
サルが作ってる



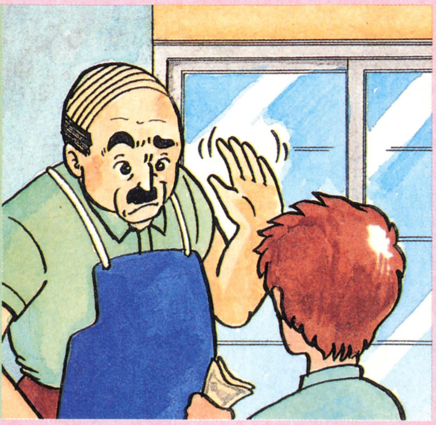
ソフトが訪問販売



怪電波を出す



売ってない



その2 携帯用ゲーム機編



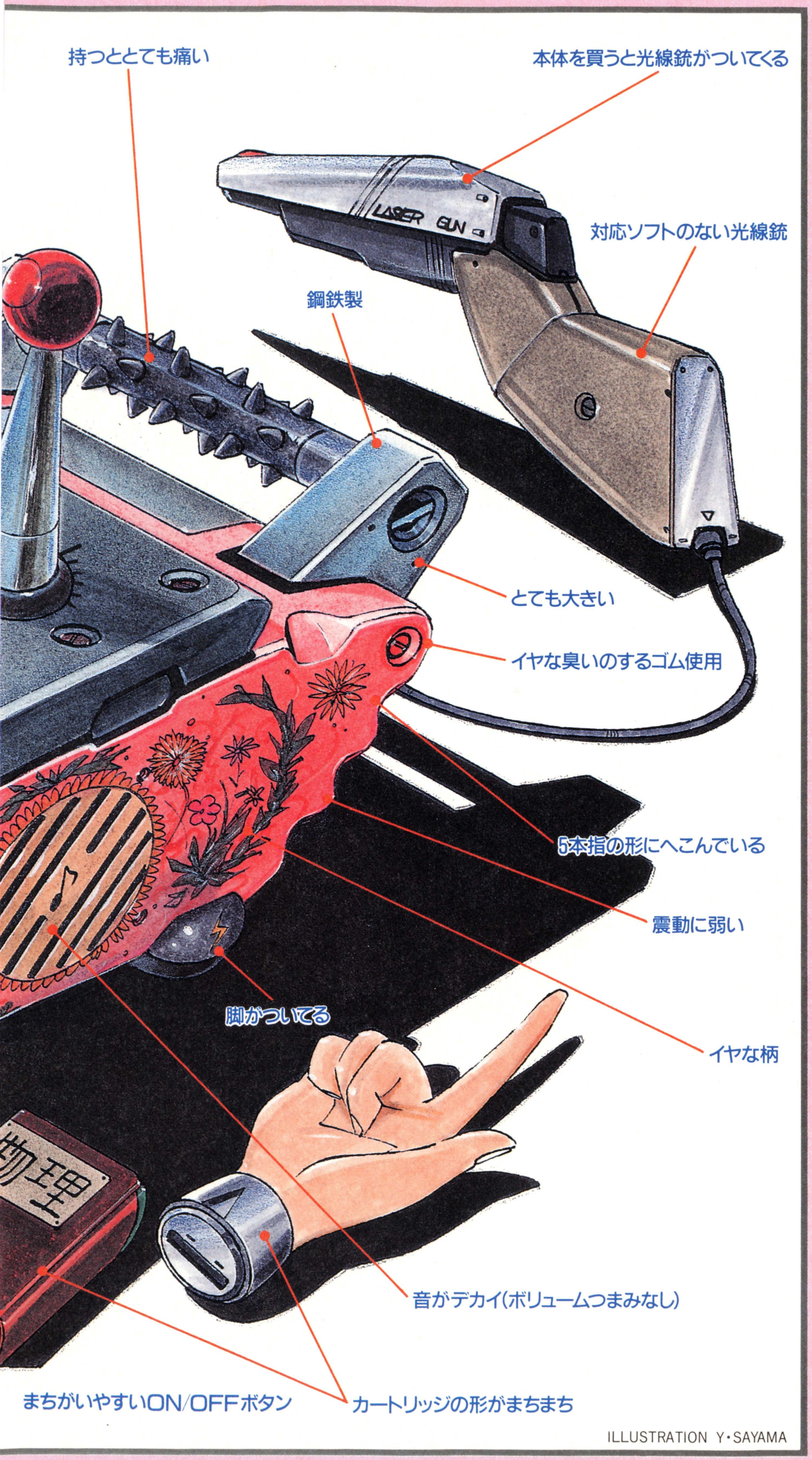
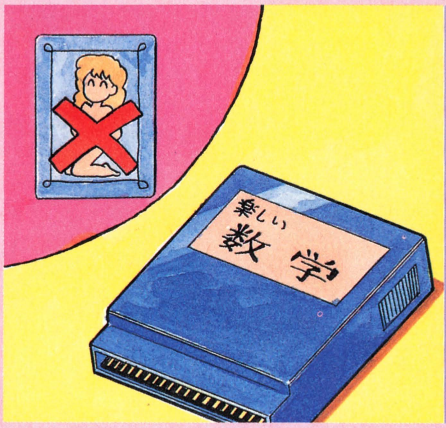


ILLUSTRATION Y・SAYAMA



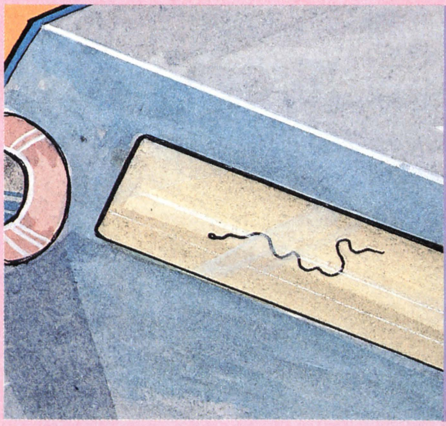
からだに悪い



Hソフトがこんりんざい出ない



イヌに大人気



液晶画面に毛がはさまってる

試験直前、あふれるように思い出す!!

驚異の記憶術

〈渡辺剛彰先生監修・指導 通信講座〉

"試験の神様"があなたに秘術を伝授します!



『その時"私は天才!"なんて思ったほど。』



北川れなさん 高知県(中3)

(前略)正直言って(記憶術が)信じられませんでした。けれど、さっそく基本から始め、一番最初に挑戦したのは理科でした。そして電流を通さない物質名20ほどを、2分で憶えてしまいました。私はその時、自分は天才なんじゃないのかな…なんて思ったほど、記憶術は自分に自信と勉強の楽しみを与えてくれました。(後略)

平均点が20点もアップ!



港 真佐夫くん 北海道(中3)

以前、僕は暗記が苦手でした。しかも集中力がなくて、仮に覚えたとしてもテスト中に思い出せないことが多く、成績が伸びませんでした。そんな僕にとって「速く正確に覚えたい」という願いを叶えてくれたのがこの記憶術です。今では各教科共20点ぐらい上昇し成績はイッキにトップクラス。集中力も増し、今後にひかえた高校入試が楽しみになりました。

模試で最高点、志望校も大鼓判。



西田浩司くん 福井県(中3)

僕の目指している高校は県内有数の進学校なので、早くから受験に向けて勉強していました。しかし、勉強方法が的確じゃなかったのか成績は伸びませんでした。そんな状態をなんとかしようと思って始めた記憶術。今ではおもしろいくらい暗記力が身につき、先日行なわれた模試ではなんと最高点。先生も"志望校はラクラク合格できるよ"と太鼓判をおしてくれました。

始めて2週間で5点以上のアップ



田代典之くん 福島県(中2)

記憶術を本格的に始めてから2週間で期末テストに突入しました。さんざんだった中間テストに比べ、各教科5点以上もアップ。記憶術の基本をまだ充分にマスターできていない状態で、これだけの成果があったのだから完全にマスターしたら、ものすごい効果があるのでは…と、この記憶術にいっそうの魅力を感じました。次のテストは満点を目標にはりきっています。

苦手だった英語が今では得意教科



菊池香織さん 岩手県(高1)

「ラッキー!」と軽いノリではしゃいだ高校入試合格発表の日、私は本当にこの記憶術をマスターして良かったなと思いました。中3の夏休みまでは、大の苦手だった英語のおかげで第一志望校をあきらめていました。でも記憶術で悩みは解決。英語の成績はテストのたびに良くなり一番得意な教科になりました。今後の大学入試では、この記憶術で一ランク上を狙います。

一時間で数十の歴史年号を暗記



山村貴史くん 宮崎県(中3)

僕にとって一番の問題点は暗記。特に歴史や地理は覚えたつもりでも忘れ易く苦労していました。それで始めた記憶術。覚えるのがいやになるほど量が多くても、数字置換法を使うとカンタンに覚えられるんですね。慣れてくると一時間で数十個の歴史年号を暗記できるようになりました。おかげで試験では社会系が大きな得点源。もちろん理数系もレベルアップしました。

「自信」や「ヤル気」もわいてきた!



佐藤貞人くん 千葉県(中2)

ものすごい威力を発揮した記憶術。やり始めた頃から少しずつ身につき、成績も急上昇。今までの勉強方法では不可能なくらいの暗記量をテスト前一週間でラクラク。しかもそれだけでなく、日常の生活や精神的な面にまで効果があり、特に「自信」や「ヤル気」など机に向かう姿勢が変わってきました。この記憶術という勉強方法がいかに適切で、合理的なものかを認識させられました。

継続の記憶力が身についた。



斉藤敬俊くん 鹿児島県(高3)

僕は当初、大学受験など考えてもいませんでした。ただ定期試験にでも役立てばと思ってこの記憶術を始めたのですが、一度暗記したものはなかなか忘れません。いつの間にか瞬間の記憶ではなく、継続の記憶力が身についていたようです。今にして思えば勉強なんてヤル気次第。でもそのヤル気を支えてくれたのがこの記憶術だと思います。おかげで大学へ行けそうです。

そして私たちはみごと合格!!

楽しみながら短時間で覚えられた!



市村洋子さん(16) 〈都立第2商業高校合格〉

中学3年になっても勉強に集中できずあせりが見えてきた頃、記憶術をはじめました。暗記物が苦手だった私でしたが、今では10分で40個も歴史年号を覚えることができるようになりました。楽しみながら短時間で覚えられる記憶術、習って本当に良かったと思います。

不得意だった世界史が共通一次で92点!



島田まみさん(19) 〈広島大学学校教育学部合格〉

共通一次まで半年という時、私の世界史の偏差値は42というありさまでした。そんな私が共通一次で92点をとり、第一志望の広島大学に合格できたのは記憶術のおかげです。今も大学の試験などで活用し、高得点をあげています。本当に身につけて良かった——そんな術です。

こんなに効果的な勉強法があったなんて!



藤島陽子さん(20) 〈早稲田大学教育学部合格〉

こんなにも効果的な勉強法があったのかと嬉しくなった反面、知らずにいたこれまでが悔やまれました。どんな勉強にも役立ちますので、あなたも記憶術を利用して頑張って下さい。

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも始めてみないか。

受験用歴史年表なら2〜3日 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる?受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表なら2〜3日、英単語なら1時間で最低50は暗記できるからだ。しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ!受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

徹夜勉強するより記憶術で1時間やった方が効果的!

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

だから一夜づけ、おおいにけっこう!ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ記憶術なのだ。

この記憶術講座をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績がビリからトップへ。東大在学中に司法試験イッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授してくれるのだ。

さあ、さっそく案内書を取り寄せよう!

●記憶術講座では、高校受験コース・大学受験コース・一般コースの他に、**小学5〜6年生向きのジュニアコース**も設けています。漫画中心のとても楽しいテキストなので誰にも無理なくマスターできます。

記憶術の資料・無料贈呈中

今なら「記憶術」の詳しい案内書を**無料プレゼント!**

右のハガキに必要事項を記入して、今すぐポストへ

東京(03)317-2811
〈受付〉朝7時〜夜9時・年中無休

〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
東京カルチャーセンター



付属芸術大学テキサス校

ララミー

担当者もどんなページになるか予測がつきません。でもララミーだからどうにかなるんじゃないかと想像しています。読者もララミーのことを想像して予測をつけよう。



ララミー家族

ファミ通本誌でお世話になってる"日記でこんにちは"の変形バージョンが、この"ララミー家族"だ。ファミ通で働くスタッフの日記と、その家族の日記を読み比べて楽しもうというコーナーなのデース。

日記でごめんなさい　浜村通信

彼女に不満なんてあるわけないですよ。ふだん、ボクがいないぶん自由に遊べるんで、彼女もかえって楽しいんじゃないですか。

この前もね、隅田川の近くのイキツケの飲み屋に会社の友だちと行ったらしいんですよ。あ、うちのかみさん、ライオンの両国本社に勤めてるから、飲むっていったらあのヘンになるらしいのね。で、さんざん飲んでるうちに話がHな方向にいっちゃったらしいんです。おもわず鼻血が出そうなキワドイ話も出たりして。そのHな話があんまり盛り上がったんで、定例の飲み会にしたとか。つけた会の名前が隅田川ハナヂ大会。花火大会にかけてんのね。まったく、漫才のネタじゃないぞってね。えっ(ドキッ!!)、で、電話ですか? ……。まいったな。そりゃ、たまにはかけないと、心配するし……。だって……あ、そうそう、かつてファミ通の編集者でガスコン金矢って人がいて、その人が2週間会社に泊まってウチに連絡しなかったら、奥さんから涙ながらに電話がかかってきたんです。「ゆうご(息子・当時7歳)がね、お父さん、死んじゃったんじゃないかっていうんですよ。大丈夫だっていったんですけど、あんまりしつこくいうもんだから、私も心配になっちゃって」

親子の情愛!! 美しいなぁ、なんて……。聞いてないって? あ、そう……。はいはい、電話かけてますよ、毎日。バカね。かけてますよ、毎日。バカみたいに毎日ね。そーそ、そんなことだけ、マメで、あとはとーてもルーズなんですよねーだ。



机はまめにかたずけてない

日記でお久しぶり　浜村通信の妻

平日、起きて話をしているカレと会うことって、ほとんどないですね。なにしろ生活時間が完全にズレてますから。

私が朝ウチを出るのが午前7時。会社から帰ってくるのが、午後7時くらい。で、寝るのは午後11時くらい。カレの場合、朝起きるのが9時から11時。帰宅時間は早くて午前1時。明け方、私と入れ替わりで帰ってくるなんてこともザラですよ。

寂しく感じたことですか? ……あまりないですね。マメに電話をかけてきてくれますから。毎晩、午後11時くらいになると、電話のベルが鳴るんです。「ボクだけど。元気? なんか、今日遅くなりそう。うん。先に寝てていいから。じゃね、バイバイ」

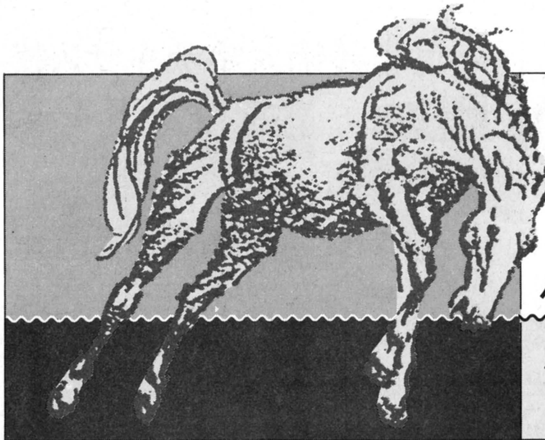
脱いだ靴下をそのままリビングにほったらかしたり、クーラーやトイレの電気をつけっぱなしにしたり……。ふだんは超ルーズに暮らしているのに、なぜかこの「じゃね、バイバイ」だけは、かかさずかけてきてくれますね。

こーゆーとこだけはマメなんですよね、昔からそうでしたけど。

お互いほとんど会うことはない毎日ですけど、とくに不満はないですね。だって、私もアフター5が自由に使えますしね。友だちとお茶をしにいったり、食事にでかけたり、たまにおつきあいで飲みにいくときだって、ウチのことを心配せずにいけるのはかえってうれしいですよね。正直いいますと、できればもうしばらくは、このまますれちがいの生活が続いてもいいなと思っています。



いつも ごくろうさま



Hay Yo―!! お習字!!

ハイヨー Osyuji

なに、ファミ通スタッフとおぼしき人の投稿が多いって？　しょうがないでしょ。新コーナーにははがきが来てないんだもん。

♬ラーラミー。どこまでも広がる青い空と地平線を駆けぬける奔馬たち。ここテキサスでも、お習字は市民の心得として愛されているのだ。なんてね。というわけで、おなじみのお習字のページだ。増刊号ってことで採用するはがきの数を絞り込み、密度の濃いヤツをお届けするぜ！　幸いにも5V(コボルト)という第1回にふさわしい作品に恵まれて、気分はパカランパカラン、ハイヨー！　なのだ。ローレンローレン、ハイヨーハイヨー!!

WANTED

コラ！ブス!!
by ぴょん吉

千葉県
海野 広

あー、もう！　これと同じはがきは毎週毎週、約1200通くらい送られてきてるのだ。今後はいっさい受け付けないので遠慮してね。

金の牛賞　1030ガバス

5V
(コボルト)

大阪府　やちはんしZ



●選評　あいやー、いきなり「女神転生Ⅱ」ネタあるか。でもおもしろいもんはおもしろいんだから、しゃーないわな。うむうむ。

銀の牛賞　1011ガバス

だぶるリンク
(ダブルリング)
←
ゴーゴーリンク
(ゴーゴータンク)



富山県　しりあがり麦



●選評　はやくも『新ゼルダの伝説(仮題)』のお習字だ。えっ!?お題は「リンクの冒険」だって？　いいじゃん、どっちでも。

見習いカウボーイの人々　各555ガバス

毛利なら……
(森永)
毛利名人

埼玉県
ハゲ

●選評　んー？　毛利名人なら、いったいなんだというのだ！　アクションゲームが苦手だとか(秘密)？

●選評　あっ、アタリジャパンムーミンね。テクノスジャパンスナフキンってのもあるよな(ないない)。

神奈川県
とろりん

麻布十番
ムーミン
BY 燃えろL-NX

ノーベル人間
ゴルビーマン
おめでとさん

埼玉県
白日夢

●選評　ファミ通編集部でも名前にマンをつけて呼ぶのがはやっている。アルツマンとか鈴ケンマンとか。

●選評　たくさん送られてくる野茂ネタのなかでも、きれいに決まった1枚。来年は400奪三振だ。

神奈川県
ほそっちょ

野茂だね
新人王
(ものまね四天王)

通院日だ
(ツインビーだ)

北海道
シャーマン

●選評　字の順番をちょこっと変えただけで、こうも雰囲気が違っちゃうものなのね。うまいんでないかい。

●選評　口臭ってのは、自分で気がつかないから始末におえない。これもひとつの犯罪なのかもしれない。

埼玉県
白日夢

ドラゴンボールZ
口臭最悪人
(強襲サイヤ人)

各465ガバス 野性の伊勢屋

ここは回文のコーナーです。回文ってのは、上から読んでも下から読んでも同じになる文章のことね。ほら、軽い機敏な子猫何匹いるか、とか、なんてしつけのいい子いいケツしてんな、とかね。

抱き合わせは飽きた

東京都　田原誠司

虫、中本妃香、桃栗たき子来たり。
蜘蛛もか？　人も悲しむ。

東京都　田原誠司

各476ガバス 作字でポンチョ

ゲームのタイトルやキャラクターを、文字で表現していただきたい。ひらがな、カタカナ、漢字、何を使ってもいいけど、できるだけ短い字数で表現してくれるとグーだ。投稿するときはコメントも頼むよ。

敵

イース

東京都　田原誠司

●選評　ズラすのはい－やね。うん。まいな－、うまい。我ながら、ね。半キャラずらしで『イース』を表現しました。次は「きね子」に挑戦します。

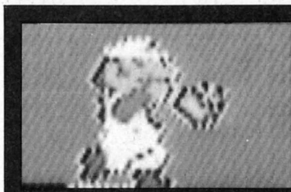
弁

ゲッソー

住所不定　斉藤大助

●選評　形からきましたか。ところでゲッソーって名前もけっこうなげやりだよね。いや、ホントはクッパにしたかったんですけどね。これでかんべんしてくださいよ。

各777ガバス 妄想の森美術館



●今回のテーマ　ファイアーマリオ

テーマのキャラを他人に描いてもらうコーナー。あんたができることは、そのキャラのヒントを与えることだけだ。実物を見せた者は失格。そんでもって、できあがったヘボい絵を、みんなで笑うのよ。



東京都　ゲエセン上野の妹

●選評　卓袱台に乗ったスパゲッティーまで描いたという心意気が気に入ったね。イタリア人だと説明したんです……。



東京都　桃栗の母

中国人のようなマリオ。火で攻撃するといったら、ロウソクを描いてくれた。驚き!!

●コメントにもあるが、ホントに下手クソだ。皿のような帽子をなんとかしてほしいぞ。



東京都　ホゲーの兄

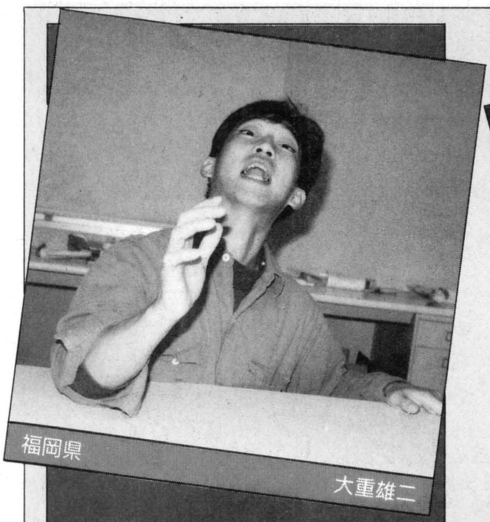
俺は美大を出てるんだぞ、と言いつつ描いてくれた絵がこれです。和風ですね。

●選評　絵はさすがにうまいが、なにか勘ちがいをしてるような気がするけど。

●次回のテーマは『ミネアとマーニャ』

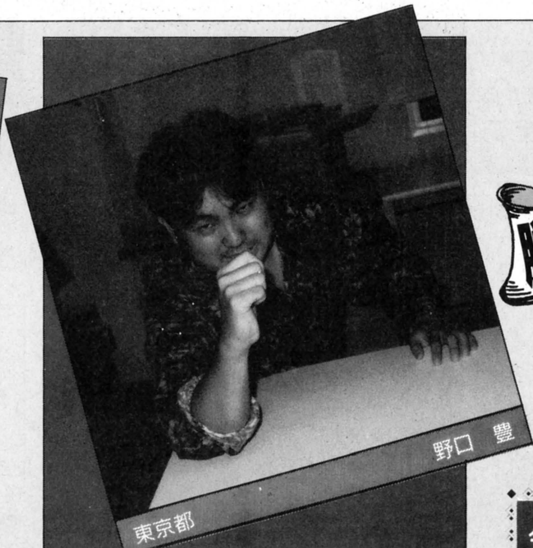
付属芸大テキサス校　ラミー

東西凄顔自慢 勝ち抜き!写真腕相撲



福岡県　大重雄二

●選評　もう、見るからに弱そうである。こころなしか、髪の毛の元気もたりないようだ。だめでしょ。



東京都　野口　豊

●選評　バイタリティーの塊がドデンと居座ったような感じだ。でも、ちょっと汗臭いかもしれないな。

誌上で腕相撲の強弱を競うコーナーなのだ。表情、服装など、趣向を凝らした写真を待ってます。5回防衛したチャンピオンにはいいものあげる。凶器攻撃もオーケーだ。

今回の勝者　野口　豊

各888ガバス **MAN流 コピー塾**

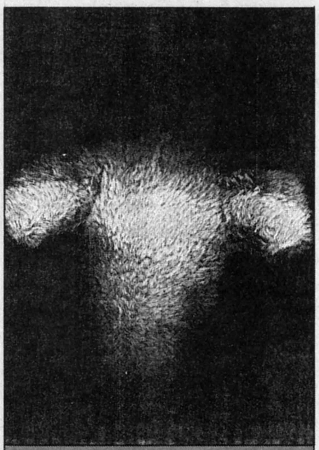
◐MAN流コピー塾とは

ヘンなモノをコピーして送ってくれたまえ。キミの家にコピー機はあるかね？　……ないようだね。それならばコンビニへ行き、そこでヘンなモノを10円コピーしたまえ。コンビニでコピーしてる恥ずかしい写真も送ってくれたまえ。


東京都　菅野多希子

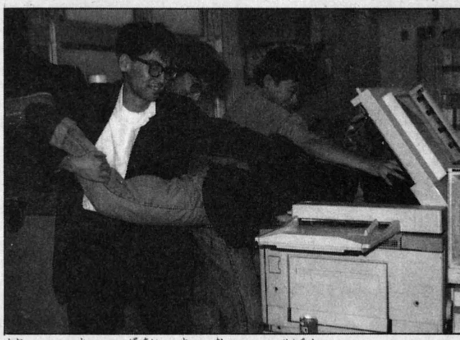
UFOの形をしたライターです。妙にリアルにコピれちゃってコワイのです。ヘルプミー。

●選評　たまにこんなようなアートなものがあってもいいかも。グロにもぜひ挑戦してほしいね。


東京都　菅野多希子

私が大切にしていたトドのぬいぐるみを下から撮ったら、こんなのができました。

●選評　モサモサしているところがよく出ている。これはナニかね。


東京都　野口豊

顔とかを撮った場合、撮り終わったあとにガラスについた脂を拭き取るようにしよう。

●選評　コピーするときには数人の力が必要かもしれない。光線で目をやられんようにな。

各1000ガバス **今週の4コママンガ**



福岡県　ましら

●選評　カッパってね、こーゆー状態になってもキュウリあげればゴキゲンになんの。

各790ガバス **ララミー健康牧場**

あたしはこの牧場のインストラクターのジェニーよ。突然だけど、ひとりで楽しむのならファミヨガ。複数の人間でやるのならファミロビ。さあ、みんなもいっしょに体を動かしましょう。はい、ワンツーワンツー、ベリグーね。

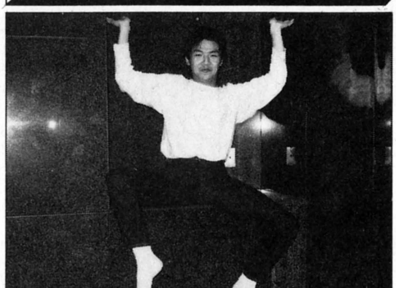
ファミロビクス


東京都　野崎平路

「キャブツバ」です。下のほうで丸くなってるのはボールです。肩をいからせるのに苦労しました。

●選評　左下にマイクを持ったアナウンサーが欲しかったわ。サッカーっていうよりカン蹴りね。

ファミヨガ


東京都　青山良

『パロディウスだ！』のウエストくいくいダンサーのポーズ。両足が痙攣するまでおっぴろげよう。

●選評　パンプスを履いたボディコンギャルがこのポーズしたら、一発で昇天しちゃうわね。

各426ガバス **ゲーム鎮魂歌**

ゲームミュージックに勝手な歌詞をつけてちょうだい。条件反射で、ついつい口ずさんじゃいそうなのをね。あんまり字余りなのはダメよ。

今回のテーマ『ドクターマリオ』

やめて　降らせるのはやめて
ちょっとかんべんしてよ
やってられないわー

東京都　田原誠司

『ドクマリ』のオープニングの歌詞です。攻撃されてやるせない気持ちを歌ってみました。

●選評　哀愁漂う言葉の響きを感じる作品だ。「やってられないわー」に心を打たれる。

●次回のテーマも『ドクターマリオ』だ!!

付属芸大テキサス校 ララミー



私の報告書

テキサス校の報告書では、採用者に222ガバスさしあげてます。このチャンスをいかしましょう。

★私のおじいちゃんの部屋には、ピップエレキバンが**地雷のように**落ちています。　石川県　マルチ

★染之助、染太郎は、絶対に**無理をしていると思う。**　静岡県　影山直樹

★うちの祖母は、ファミコンのことを**ズバコン**と言います。なぜそんなことを言うのか、ぜんぜんわかりません。　愛媛県　グレートボンバー

★友達は「くそ食らえ」を、「**うんこお食べになって**」と言い直します。　沖縄県　いむくん

★毎週金曜日になると、うちの学校の校門のところにやってきて、**武田鉄矢の物マネを披露する変質者X。**　福岡県　それいいはサギ

★ぼくは、スネ毛のなかに蚊を**閉じ込めたことがある。**我ながらスゴイ。　福岡県　横山仁

★うちの大学の図書館の入り口には、「IDカードを入れてください」と書いてあるが、どう見てもIDカードという文字が、**エロカード**にしか見えない。　愛知県　庭虫

★僕はバキュームカーにクラクションを鳴らされるという、**貴重な体験**をしたことがある。　静岡県　キアイダー

★この前、ぼくの友人は、町に出かけて、お金が5円しかないときに、「**かつあげされたらどうしよう**」と言って心配していた。　群馬県　鬼のヒデトラ

★この前、親父がひとりで**鼻毛を切っていた。**なんだか、とてつもなく悲しかった。　岐阜県　ああ



★ぼくの友人Nは、ヤクルトを飲んだあと、「**この大人の刺激がたまらんぜ**」と、へんなことを言っていた。　兵庫県　井上直哉

★先日、道を歩いていたらセミをちぎっている奴がいたので、近付いてジッと見ていたら、なんと**うちのジジイ**だった。　大阪府　B-SET

★うちの学校の球技大会には、なぜか**オセロ**という種目がある。　大阪府　沙門ベイベー

★この前、学校の先生がノートにファミ通のことを、**ハミ2**と書いていた。　神奈川県　R・田中一郎

★友達のT君は、朝会で校長先生から読書感想文の表彰状をもらうとき、おじぎをした瞬間、胸ポケットから**タバコが落ちた。**見ていたほうが怖かった。　愛知県　土居さる



投稿のオキテ



住所不定　斉藤大助

ハーイ。新しく始まったララミー、どうだったかな？　今回が初めてということで、ここで投稿のオキテを紹介します。全部読むこと。

●〝ハイヨーお習字〟は、ファミ通本誌の〝キスミーお習字〟と同じオキテ。必ず官製はがきに。

●〝妄想の森〟は、父や母や祖父や祖母や、とにかく他人に、テーマの絵を描かせて送ること。これもまた絶対官製はがきで。絵の片隅にコメントも書いてもらおう。

●〝腕相撲〟には、キミが腕相撲をしているところの写真を送ってください。驚くのや、怖いの求む。

●〝作字でポンチョ〟は、ゲームの名前やキャラクターを文字で表現して送ってくるように。

●〝野性の伊勢屋〟では、上から読んでも下から読んでも同じ文を、たくさん募集しています。長い文を作るとみんなから尊敬されます。

●〝MAN流コピー塾〟では、ヘンなモノをおかしくコピーした作品を紹介しまス。封書で送るべし。

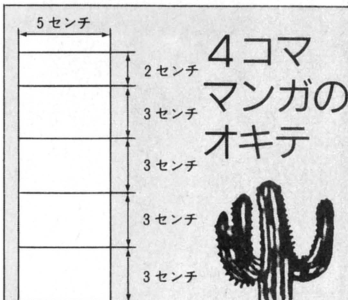
●〝ララミー健康牧場〟には、ひとりでヨガってる写真、または複数の人でダンスってる写真を送れ。ゲームのテーマをつけること。

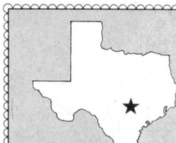
●〝ゲーム鎮魂歌〟は、テーマのゲームミュージックに詩をつけて送りましょう。はがきで。

●〝私の報告書〟も官製はがきだす。

おわり。

4コママンガのオキテ





ここへ送ってください

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
付属芸術大学テキサス校ララミー○○○○係

体が資本である

●臣民諸君らは元気であるか。私は元気である。日ごろのエステサロン通いが功を奏したのか、スッキリハッキリシャキシャキパッコリである。さらには我が帝国もついに領土拡大、天にも上ぼる気分とはこのことであるしな。今日の成功はすべて体にみなぎるなんかの力によるものだと思え。体を大切にせよ。そういうわけである。

●僕は目を悪くしたのでファミコンを禁止されてしまいました。でもファミ通はいつも買っています。でもファミコンやりたいです。
（新潟県　斎藤英明）

●目は人と世界のインターフェース。大切にせよ。ファミコンをやりたいなどという願望は捨て、しばし目のパワーアップに努めよ。越後の千里眼野郎と呼ばれるようになるとよいな。頑張るように。

●「ゲーム聖書」は4メガビットバッテリーバックアップに収められているとありましたが、約500キロバイトしかないんですか？　短いですね。（東京都　桃）

●うるさい。他社の社訓にケチをつけるでない。「放っとけ放っとけ放っとけ」と総統もプンプンしておられる。桃にはCD-ROMで皿回し7000枚の厳罰を与えるので練習しておくがよい。

●ゲーム帝国に採用された人たちの中に罰を受ける人がいますが、本当に罰だけなんですか？
（京都府　よっさん）

●人を憎んで罪を憎まず。渡る世間に鬼はなし、安物買いの銭失い。これが我がゲーム帝国の代表的な掟である。置き手紙ではないと言っておるだろうが、このたわけが！ところでよっさんは罪と罰という言葉を知っておるか？　別に知っていたところでどうにもならないので知らんでもよい。じつは私もよくわからぬ。大人に恥をかかせるものではないぞ。

●ダンボになりたい。
（京都府　覚蓮坊）

●ダンボールでは駄目か？　ダンボールはとても暖かく、防寒用具としてもってこいだが、暴漢用具ではないので注意されたし。覚蓮坊は、ダンボになるもよし、マンボでも踊るもよし、好きにせよ。

●最近ガバスの配給が少ない。ひょっとして赤字ですか？
（秋田県　浅利忍）

●浅利は他人の台所が気になるタイプであるな。余計なお世話である。おせっかい料500ガバス。



女神の四の字固め

●女神様はまあ仮にも神なんだから、『ポピュラス』ぐらい軽いですよね。
（兵庫県　あんた3億歳）

●オーッホッホッホッホ。あたしが女神よ、め・ガ・み。あたしは神の中でも特上クラス、寿司でいうところの大トロだから、『ポピュラス』なんてちょちょいのちょいなのよ。まあ、あたしに勝てたらナニしてもいいわよ。誰もそんなこと聞いてないざーますわね。オホホホホ。

●⑬酒井法子ちゃんのテレカください。（大阪府　なら）

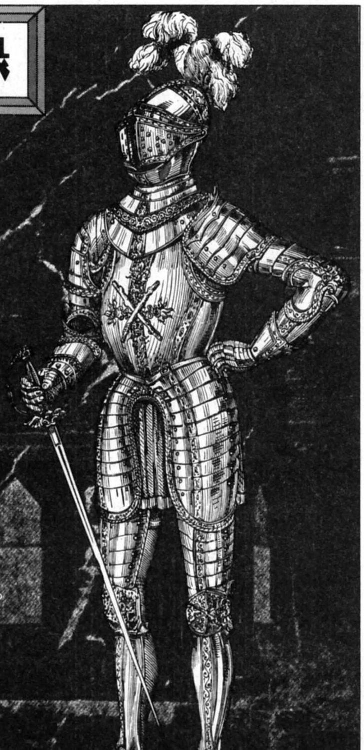
●そんなに小娘がいいってのなら小娘になっちゃいなさいよ、って無理よね。今日のあたしどうかしてるわ。とりあえずあたしの美しいスプライン曲線のようなボディーラインを堪能してちょうだい。オホホホホ。

●四の字固めのかけ方を知ってますか？　四の字固めを裏返しにかけると八の字固めになるんですよ。
（東京都　ハレンチケンチ）

●そんなこと知らないわよ。まだまだ若いわね。あたしが知ってるのは××位とか駅○とかよ。八の字でも4096の字でもいいじゃないの。一生好きにしてなさい。



ゲーム



鉄人の黙示録

●近所のゲーセンの両替機の調子が最近おかしい。千円札をうまく両替しない。（青森県　びっくり）

●神聖なる両替機といえども、完璧ではない。お札を入れ、両替機がそれを内部に取り込む動作を専門用語で「呑む」というが、びっくりのいきつけのゲームセンターの神聖なる両替機は、その動作がうまくいっていないようである。両替ができなくてはゲーム人生が始まらない。それでは困るであろうゆえ、両替一筋2000年の私が両替のコツを伝授しよう。もしお札を挿入しても呑まれずに弾き返された場合、一旦お札を丸める。無数の折り目をつけるわけである。しかるのち両替機の角などでしわを伸ばせ。するとたやすく両替できるようになるであろう。これからもわからないことがあったら、私に聞くがよい。よろず請け負っておる。

新ハードは意地でも買え

●スーパーファミコンのCMを見た。感動した。（鹿児島県　れーばー）

●あのマリオとかいうイタリアンが出てるヤツだな。そうか、感動したか。総統も「欲しい欲しい欲しい（サラウンド残響音）」とおっしゃっておる。感動以前に物欲が表面に出ているのが情けないがの。まあよい。感動費500ガバス。

●早くスーパーファミコンで遊んでみたいが金がない。

（三重県　池中慎人）

●おぬしも物欲オヤジであるか。ここはハンコひとつで男の60回ローンなどしてみるのもよいが破滅するであろう。我がゲーム聖書も「分割せよ、されば救われん」と遠回しに非難しておる。注意せよ。

●PCエンジンを買ったがソフトを買わなかったため、飾り物となりました。（石川県　ハーマーⅠ世）

●そういう間抜けな行為を総統は好まれる。つぎなる飾り物ターゲットはスーパーファミコンであるな。一世一代のムダ遣いに励め。

●『ストライダー飛竜』で、１面クリアーしたあとに出てくるデモのおっさんは岡本太郎に似ている。

（愛知県　ぱんちょ）

●ひさびさにナチュラルなゲームネタであるな。ところでそのおっさんとはグランドマスターのことであるな？　姓はグランド名はマスター。さしずめ地面親父といったところか。まったくもって世界征服な野郎である。

●PCエンジンコアグラフィックを買った。感動して飛び跳ねて喜んでいたら踏みつけて壊してしまった。　（大阪府　Mr.ガバス）

●感動もほどほどにせよ。そういうのを「手痛いしっぺがえし」というのだ。天の配剤とも思って諦められれば諦めたまえ。喪中を察して500ガバスおそなえ。

帝国へはがきを送れ

我がゲーム帝国も領地がいきなりエクスパンドしたためか混乱しておる。株を買う者、焼けクソに寝る者、逃げ惑う者。が、じき、総統のお力により混乱は鎮まるであろう。とらぬ狸の皮算用である。

―あて先―

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー
ファミコン通信編集部
ゲーム帝国係

帝国



大人の盗聴器



●ネタを書いたはがきを勝手に家族一同に見せて笑う母。こんなひどい目にあっている僕を助けてください。

（新潟県　マギンティ夫人）

●プライバシーの侵害ですね。最近は情報の伝達経路が色々と確立されまして、人様のことが手に取るようにわかる。いいことなんでしょうが、私なんかにいわせるとちょっと待て、と。人のことをかまう前に自分を顧みたらどうだい、なんてことを考えたりします。だいたい最近の若い衆は礼儀ってもんを知らない。まったく。おもしろおかしけりゃいいってんでしょうかねえ。まったく。そんな人生、つまんないですよ、と言いたいんですが、私みたいなよぼよぼがいったところでなしのつぶてでしょうな。まったく。歳はとりたくないですね、なんてことを申しましても歳なんだからしょうがない。はあ。

悪魔の安楽椅子



●悪魔さんは『ドラクエ』や『魔界村』で仲間が殺されるのを見て悲しくなりませんか。　（千葉県　魔神X）

●こんぐらいの年齢になるとな、あんまそういうこと考えねえんだよ。いちおう主人公も頑張ってやってることだしな、俺たちみたいな悪い奴がいねえとバランス取れねえんだよ。なんか悲しいな。悪魔ってよ。

●井上ひさしの本が好きでたまりません。悪魔さんやそのほかの人はどう思いますか。（滋賀県　ヒマジン）

●結構好きだぞ。日本語関係の本とか、あれはためになる。みんな若いうちに本を読まなきゃ呪ってやるぞ。なんか悪魔にしちゃ愚痴っぽいけどよ、そういうことだ。

●ゴキブリとかはお嫌いですか？

（大分県　タリズ）

●あんま好きなもんじゃねえなあ。でもよ、北国出身の悪魔友達が、ほら北国にゃゴキブリいねえもんだから珍しがっちゃって一時期飼ってたがな。まあそんなもんだ。

●この前『大工の源さん』をやったら江戸っ子の人情なのか50円で２回遊べた。　（愛知県　ぱんちょ）

●よかったじゃねえか。運がいいな。

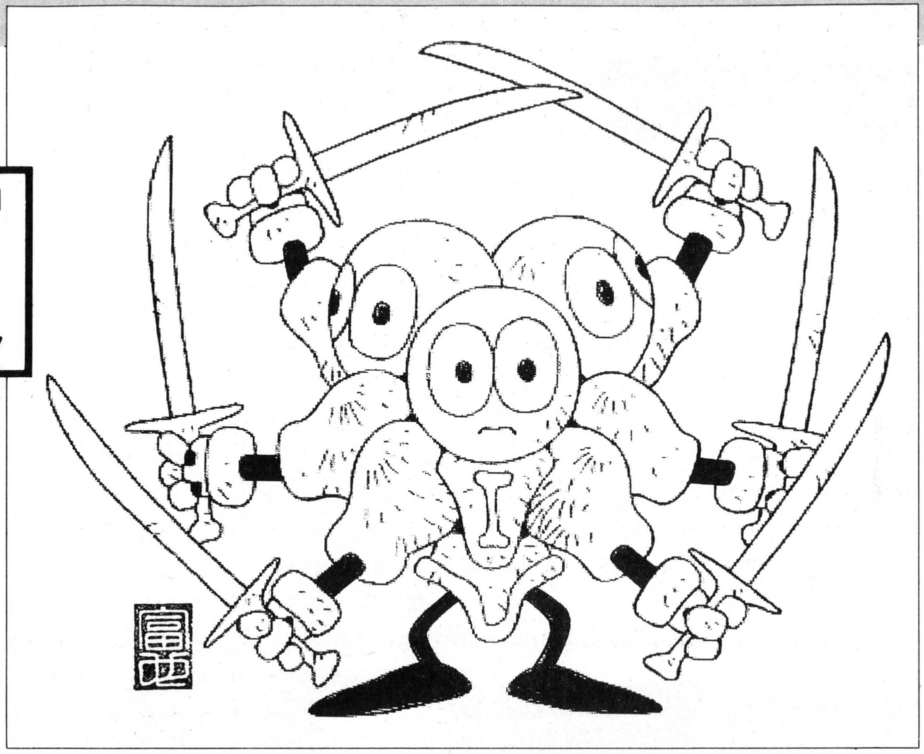
FAMICOM TSUSHIN

でんごんばん

伝言板

23·11·1990·LETTERS

ファミ通編集部では、夜食をストックしておくことがトレンディーだ。引き出しの中がカップラーメンでいっぱい、なんてヤツもいたりする。



今日の小川さんのパンツは、かわいい青緑色したパンツでした。
（北海道　タマコン　14歳）

今日の水野店長のパンツは、気色悪いラメ紫色で、超ピチピチのビキニパンツでした。
黒パンを愛用してる編集者M

3年前、ある雑誌の「カン違いしてる人」みたいなコーナーに、「ディスクシステムだけでゲームができると思ってるヤツ」というのが載ってました。私は兄に、「どうしてこれがオカシイの?」と聞いたら、「バカじゃねぇのか」などと言って教えてくれませんでした。そして月日は流れ、最近、やっと気付いたのです。「あっ、そうか。ファミコン本体がないからなんだ！」と。あーよかった(ちなみに我が家にあるのはツインファミコンです)。
（千葉県　シジミの塔　17歳）

こんにちはシジミの父さん。いや違ったな、シジミの塔さん。ツインファミコンを愛用しているので、ディスクシステムの使い方を知らなかったんだね？　まあ、よいよい。それより、キミんちのツインファミコンは何色かな？　たぶん黒だろうけど、もしも赤なら、それは希少価値としてちょっと自慢できるぞ。赤いツインファミコンは、あまりの不人気に、発売後しばらくして製造中止になったのだ。ということで、持ってる人は大事に使ってあげるよーに(ちなみにファミ通編集部にも赤いツインファミコンは1台もない)。
シジミの塔係に立候補した
編集協力者

とつぜん質問ですが、みなさんは何分かかって通勤していますか？　ちなみに僕は、学校まで歩いて20秒です。
（岡山県　かっぴぱらっぺ）

オレの場合会社まで、歩いて、電車に乗って、歩いて、電車に乗って、歩いて、電車に乗って、歩いて1時間40分ってとこだ。往復すると3時間20分にもなっちまうんだ。それじゃあ、大変だろうって？　チッチッチッ！　心配はいらないぜ。なぜかって？　月曜日の朝に出社して、金曜日の夜に帰宅する生活をしてるからさ。その間は編集部で寝泊まりしてるから、通勤の苦労は皆無ってわけだ。でもな、その代わりに、イスの上で寝る苦労ってのがあるんだよ。窓の外は明かるいし、電話が入れば起こされるし、原稿にミスがあれば蹴られるしで、熟睡なんてできたもんじゃないぜ。現に今日も寝不足だ。いつぶっ倒れるかわからないような状況の中で、この原稿を書いてるってのも、スリルがあってなかなか楽しいけどな。
手遅れですでに脳神経はやられ
ちゃってるかもしれない編集者

僕の悩みを聞いてください。僕の大好きなクレイジーキャッツのことをみんなでバカにするんです。あのすばらしい、人生の教訓のような歌をなぜバカにするんでしょうか。どうか編集部の方々、みんながクレイジーキャッツのことを理解するように、説得してやってください。
（栃木県　小山三中小僧　14歳）

♬学校出てから5万年、いまじゃしがない編集者、ときたもんだ。いいよねー、クレイジーは。キミは、友だちがクレイジーの魅力をわかってくれなくて、「遺憾に存じます」で、「こりゃシャクだった」なわけね、うん。その気持ちはわかる。よし！　「めんどうみたョ」と言いたいところだけど、ちょっと待ってくれ。ファミ通のスタッフはクレイジーの影響をモロに受けてしまった奴ばかり。キミにとってはうらやましいかもしれないけど、「無責任一代男」や「ヘンチョコリンなヘンテコリンな娘」ばっかりなのだ。締切は守らないし、待ち合わせには遅刻するし……、いっしょに仕事をする身にとっては「悲しきわがこころ」って感じで、とてもじゃないけど「めんどうみたョ」とは言えないよ。だから、無理してまでクレイジーファンを増やすことはないんじゃないかな？　全国の「天下の若者」たちが全部クレイジーファンになっち

やったら、「これで日本も安心だ」ってわけにはいかないもん。
「何が何だかわからないのよ」
編集者

素朴な疑問。ファミ通スタッフは、なぜペンネームで雑誌に登場しているのでしょうか。本名をふせるためならば、ファミ通最後のページにある編集スタッフのクレジットでもペンネームを出すべきなのに、僕の知るかぎりでは、ひとりも出ていない。ゲーム業界ではなにか本名で出るとマズイことでもあるのでしょうか。たとえば故郷の両親の目とか。あ、これじゃあまるでAV女優だな。
（大阪府　成城洗）

ほかの人がどうしてペンネームを使うようになったかは知らないけど、私の場合は、本名よりペンネームのほうが、読者の方々に早く覚えてもらえるかなって思ったのん。ちょっぴりエッチで、なんとなくかわいっぽいペンネームを3日間考えた末、桃栗にした。両親に本名が載った雑誌が見つかったらヤバイなんてことはないない。だって私なんか、本名よりペンネームのほうがハズカシイもん。
でもさ、ペンネーム使ってると、もうひとりの自分がいるようでなんかウレシイ。こういう気持ちって、きっと誰でもあるんじゃないかなーと思う。だからアンタも自分のペンネーム考えて、この気持ちをわかってくれい。
今回は5ミリくらいマジメな桃栗

最近、僕のクラスでは、花札が流行っています。札をそのまま持ってくると先生に怒られるので、実物をコピーして裏に画用紙をはりつけて作りました。やってみると結構おもしろくて、ついつい白熱してしまいます。中学生のうちからこんなことやってて、大丈夫でしょうか。
（千葉県　緑のキツネ　14歳）

なっつかしいなあ。今でもそんなことやってるんだ。もっとも、オレが中学生のときは、麻雀だったけどね。それにコピーなんて高尚なものは、庶民の手に届かないものだった。それで、画用紙を適当な大きさに切って、丸を3個書いて「これ3ピンね」とか言ってたんだよ。それを学生帽の中に全部入れて、くじ引きみたいに手を突っ込んで、よーくかきまぜてから1枚ツモるんだ。手牌はカンペンケースのふたの裏側に並べてさ。あ、そうそう。ちょうどそのころだったな。念願かなって、初恋の人とつき合うようになったの。つき合うっていっても、たいしたことないんだよ。交換日記をするとか、一緒に下校するとか。下校するときも、ふたりっきりじゃはずかしいから、彼女の友達もいてさ。それでも、死んじゃうんじゃないかって思うほど心臓がドキドキしたもんだ。なっつかしいなあ。
そんなこと聞きたくないよって
話を長々とする編集者

最近のファミ通もよいが、最近の毛利名人はもっとよい。
（秋田県　ぬけすけ　16歳）

もしも、毛利名人が一家にひとりいたとしたら、もっと世の中が平和になると思う。
毛利名人の大ボケが好きな編集者

めずらしくバスを利用したら、いきなりとんでもない方向へ行くヤツに乗ってしまい、とてもあせった。
いや、乗る前に「もしかして、このバスはちがうのでは……!?」というアレはあったんだけど、おれの前に並んでいた女のコの、ショートパンツからニョッキリはみ出たフトモモについついつられちゃって……。
別にフトモモのせいにするわけじゃないが。
（山形県　マジカル☆ズキ　17歳）

どーも久しぶり。編集者Kだッ。マジカル☆ズキのはがきとくれば、やっぱオレの返事だよね。伝言板の担当を降りちゃってから、ペンネームを名のって書く原稿なんてのは、ズキへの返事くらいなもの。てことはアレだな、いまや〝編集者K〟というキャラクターは、マジカル☆ズキあってのモノだってわけだな。ウーム……。ま、そんなことはどーでもいいか。ズキへの返事を書こう。
最近のズキのはがきはアブナい。青少年特有の、ドス黒い欲望が破壊的なまでにぶつけられているからだ。青少年が悩み苦しむ姿ってのは……美しいとは言わんが、読むとおもしろいぞ（コイツに限って）。でも、ほとんど掲載不可能。微妙なお年頃だからなあ。
とにかく、デッサン教室には休まず通ってくれよな。美術学校受験で上京の折には、ぜひ一度編集部に遊びに来なさい。オレが楽しいところに連れてってあげるから……って、これ前にも書いたことあったっけ。
編集者K

おーい永田、元気かぁ～？
（愛媛県　竹村文徳　15歳）

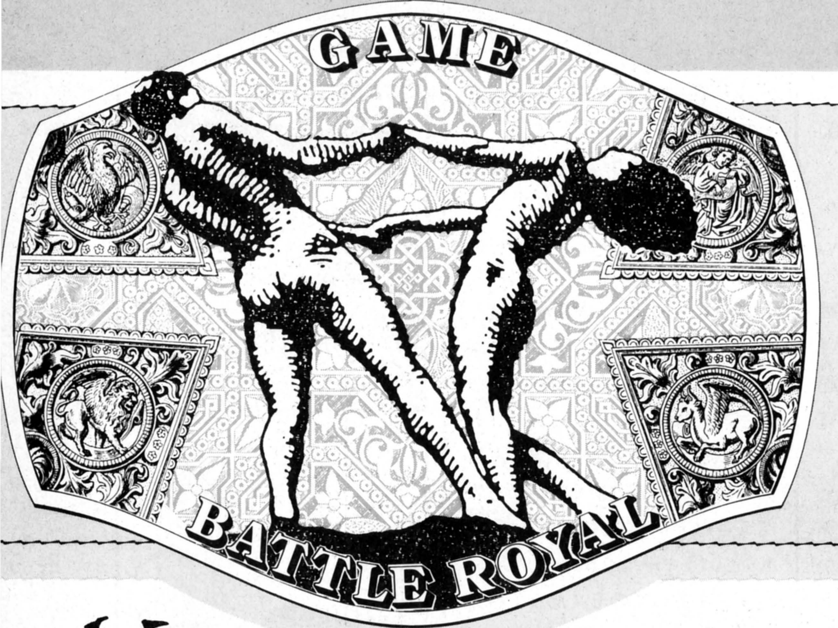
おう、オレは元気だぞ。それじゃあ竹村、ねえちゃんによろしくな。バイバイ。
（愛媛県　永田将之　15歳）

高校時代の友人ってのはいいよね。久しぶりに会ったときでも、すぐにあの脳天気だった時代に戻れるんだもん。竹村と永田。おまえたちも末長いつきあいになるといいな。こうして連絡を取り合うことも大切だ。ただし、ファミ通誌上を利用するのはこれっきりな。
友情に弱い編集者



どーしてこんなにおもしろいぼくのはがきが載らないのか、最近やっとわかった。それはたぶん、ぼくのおもしろいはがきが編集部に届いていなかったからだ。と思うので、もし届いている場合は、コーナーの隅にでも〝蜂屋のおもしろいはがきはちゃんと届いてるよ〟と載せておいてください。
（大阪府　蜂屋晋　14歳）

蜂屋のはがきはちゃんと届いてるけどおもしろくないよ。
イヤなタイプの編集者



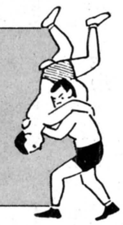
Software Impression

ゲームバトルロイヤル

ゲームを決めて、何人かでワイワイ議論しちゃいましょ、ってのが、この略して"バトロイ"のコーナーなのだ!!



■議題■『デビルクラッシュ』はどこまでリアルに迫れるか!?



今回の参加者　スタパちゃん　TACOX

ナグザット 発売中 6300円

ピンボールの皮を被った別種のゲーム!?

スタパ(以下ス)　うおおおお～!!

TACOX(以下X)　うぉりゃーっ!! そりゃそりゃ、『デビルクラッシュ』で勝負だぁ！

ス　こんちきしょーこんちきしょー!!　ドスッガスッ。

X　あうっあうっ、はぁはあ、なんだ、格闘技じゃないのか。バトルロイヤルってからてっきり殴り合いかと思ったのによ、ちぇっ。まあいいか。じゃあ激論でもしてみますかね、旦那。

ス　そうですね。『デビルクラッシュ』はどこまでリアルになるかってことだが、あんたどう思う？

X　駄目でしょう。そんなの。

ス　ホンマモンのほうがどうしてもおもしろいよね。それに、ゲームは所詮ホンマモンのシミュレーターでしかないわけだしさ。

X　そのとおりでしょ。どんなに計算したって、本物の玉の動きにかなうわけないじゃん。俺はね、ピンボールはスポーツだと思ってるから。ほかのスポーツゲームも、絶対に実際にそのスポーツやったほうがおもしろいに決まってる。

ス　そうですな。台ゆすったり、フリッパーの調子を見ながらボールを弾いてみたり。それから、立ってプレーして。あと雰囲気ってもんが全然違うし。あ？　なんか、ピンボールビデオゲームってイイトコないじゃんないじゃん。

X　いやいや、それはピンボールゲームをピンボールのシミュレーターとして見るからで、まったく別のピンボールの皮を被った別種のゲームだと思えばよいのじゃよ。

ス　おお、さすがピンボール大王つけ麺大王ギョウザ3枚。そうだね、ゲームの新しいジャンルとして考えればイイトコが見えるねぇ。

X　それにさ、本物のピンボールじゃ絶対できないことがビデオゲーム上でならできるじゃん。たとえばこの『デビルクラッシュ』とかだと、フィールドが壊れたり変化したりするフィーチャーがあるけど、そういうのは本物のピンボールだとできないしね。

ス　親しまれ続けたピンボールのルールを上手に利用したゲームというわけだな。でも、前作とあまり変わってないとこは『パチ夫くん』シリーズに似ているな。

X　そうすね。たしかに『エイリアンクラッシュ』と『デビルクラッシュ』、どこが違うのかと言われると、うーん、である。

ス　ホンマモンという巨大なマンネリをバックボーンにしているんだから、テレビゲームではハチャメチャやってほしいって気がする。

X　じゃないと本物以上におもしろくはならんのではなかろうか。

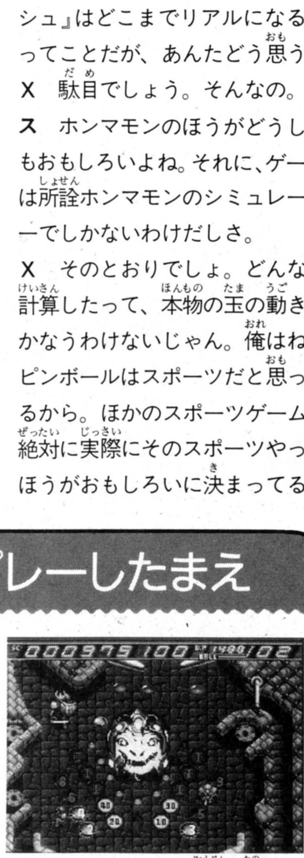
おもしろいけど1本抜けてます

ス　『デビルクラッシュ』シリーズって、誰かがやりそうでやらなかったことをやったんで、受けたんだよね。まあ、受けて当然と思うんですよ。でも、そこからさらに好き勝手をして欲しい。それができないのが日本人気質というか商売上手というか。その点、アメリカ製の『ピンボット』なんか、とってもオリジナリティーがあってよいんだけど。

X　ピンボールを模倣したビデオ

モノホンをプレーしたまえ

ピンボールが基本のビデオゲームのなかでは、いちばん親しみやすいゲームだと思う。台の上のフィーチャーがエイリアンに変身する部分は、単なるボール転がしだったピンボールゲームを大きく進化させた。ところでみなさん、ビデオゲームのピンボールに飽きたらぜひ本物を。ゲームにない深さを味わえる。(スタパ)



⬆ビデオデームとしては十分に楽しめるゲームとなっているんだがなぁ……。

ゲームって昔から多いよね。ピンボールのフィールドをゲームに落とし込んだだけのが多いけど。
ス　ピンボールソフトはパソコンのほうが取り組んだの早かったみたいな感じ。でもいろんなフィーチャーが加わったのは最近だよね。
X　アーケードゲームだと、テクモの『ピンボールアクション』、セガの『タイムスキャナー』あたりからかな、コンピューターっぽくなってきたのは。でもどれも、やっぱり本物のピンボールにはかなわないっていうか。なんかこう、おもしろいんだけど、1本抜けてるって感じなんだよね。
ス　うむむ。操作感が断然違うしね。ピンボールビデオゲームは、ホンマモンとは違う方向に走っていっちゃうような気がする。で、比較とかできなくなる。スーパーファミコンも出ることだし、ピンボールの要素を持った新しいアクションゲームが出てくれると嬉しいけど。
X　そうそう、ピンボールそのものをシミュレートしたって絶対本物にはかなわないんだから、新しい方向に進んでほしいでんな。
ス　あ、でもピンボールっぽさってのは残っていてほしい。ピンボールって、インカムのわりにもうかんないんでしょ。だから、なんとなくこの世から消えそうな気もするから、せめて現在のピンボールの熱さっていうか、楽しさみたいなものを継承していってほしい。

もっとわかりやすくしてほしいのじゃが

ス　ところで、最近のアレ、あのバーチャルリアリティーってちょっとクセモノ。みんなバーチャル。子供は肉が好きパーシャル、みたいに、なんでもかんでも仮想現実ってコトでテレビゲームにしちゃうでしょ。まあ、仮想現実という意味を取り違えている部分もあるけど、流行りだからって、モノホンをテレビゲーム化して「お家で●●がお手軽に」とやってしまうのはイカンと思う。というか、わりといいものが消えて行くことに拍車をかけてる感じってしない？
X　あるある。悪貨は良貨を駆逐するって感じ。でも、ビデオゲームのピンボールが少し期待されてるんだよ。ピンボール業界の人に。
ス　ほう。どのような期待かな？
X　ピンボールビデオゲームでピンボールのおもしろさを知った人が、ゲーセンで本物のピンボールをやってくれないかな、ってね。
ス　なるほど。そりゃいいパターンですな。でもルール知らないとわからないじゃん、ホンモノって。
X　たしかにルールわかんないとつまんないよね。でも『デビルクラッシュ』も結構わかりにくいぞ。マニュアル見ないとさっぱりわからん。本物のピンボールってさ、ルールわかんなくてもとりあえず光ってるところ狙えばいいんだよね。それでなんとかなる。でも、『デビクラ』ってそういう親切さがないような気がするな。
ス　わしゃ本物のほうも、もっと感覚的にわかりやすくなってほしい。ピンボールビデオゲームに関してはさらにさらに感覚的にわかりやすくなってほしい。だって、コンピューター使ってんだから(本物も使ってるけど)、人間に苦労させるようではいかんと思う。しかもピンボールゲームってアクションゲームだし、コントローラー持ってすぐに楽しめるようじゃないと……。まあ複雑なルールが好きって人もたまにはいますが。
X　あんまり複雑すぎるのはダメだけど、ある程度フィーチャーが絡み合ってて、ゲームをどう組み立てるか考えるのがおもしろくなればなおよいと思う。『デビルクラッシュ』ってさ、全体的にノッペリしてて、組み立てる楽しさが感じられないんだよね。本物だとマルチボールにして、ジャックポット取って、余裕があったらスペシャルとか取るとか、そういう考える楽しみがあるんだけど、それがあんまりない。欲張りすぎかね。
ス　いや、そのとおりでございます。さすがは天下一の五目ご飯ピンボール大王。本物のいいとこって、普通に遊んで楽しくて、さらに深くルールを考えるとハイテクニックが生まれ、またさらに追求すると達人への道が見えてくる。わしにはまだ見えぬが。
X　俺も見えんよ。

ピンボールビデオゲームには未来がない!?

ス　心の中にしまっておこうと思ったが言う。『デビクラ』は奥が浅い。プレーし続けたときに残る楽しさって、ハイスコア出しというか、自分への挑戦っぽいトコしかないんじゃないかと思う。だがしかし、『デビクラ』はおもしろい。
X　『デビクラ』ってピンボールビデオゲームの最終形態に近いからじゃないすか。あともうちょい本物に近付ける工夫したら、たとえばマルチボールとか大きなフィールドとか、そういう工夫したら、もうおしまいでしょ。極論だけどピンボールビデオゲームには先がないんじゃないかと思う。
ス　おお、出た!!　私もそんなふうに感じます。本物に向かっていってるんだね。あ、麻雀もそうだな。AIとか、4人麻雀とか、本物に近くなっているんだけど、究極のかたちは本物、みたいに。あと脱衣って方向もあるかもしれんが、これはグリコのオマケ的存在かな。
X　脱衣はいいけどな。脱衣はいい。理屈じゃ許せんが本能が許す。
ス　てっとり早く、本物プレーすりゃよいってことかな？
X　そうすね。それそれ。
ス　じゃあ本物をプレーしなさい。

ピンボールはEVILなゲームだ

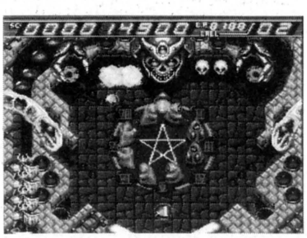
ピンボールマシンは標本箱である。清潔で滑らかなガラスに覆われた毒毒しい原色の世界。生命を失った蝶たちが生き生きと輝く閉じられた宇宙。そう、ピンボールマシンは標本箱でなければならない。『ピンボット』をプレーするときに感じる快楽は、標本箱のなかのすでに死んでしまっているものたちを操る楽しさなのだ。



⬆フィールドの上半分のみがスクロールするという意表を突いた構成がヨイ。

ビデオゲームとしては秀逸

フィールドを変化させるなど、本物のピンボールではまず実現できないことをやっちゃってオチャメ。ビデオゲームとしては秀逸であると思う。でもやはり本物のほうが……なんだよね。このゲームで少しでも「ピンボールはおもろい」と感じたら、本物をやってほしい。必ず新しい楽しみが生まれるはずだ。命令。(TACOX)



⬆ボールがズバンドヒュンキュルルと駆けまわるようなフィールドがほしい。



■議題■パソコン通信で『女神転生II』を語る!!

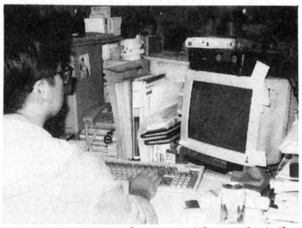
今回の参加者　田原誠山　ジョルジョ中治　水PIN

ナムコ　発売中　7800円



チャットで対談してみたのだ!

パソコンどうしを、電話回線でつなぎ、情報のやりとりをするパソコン通信。これは、いろいろなサービスが受けられる便利なものなんだけど、なかでも楽しいのがチャットってやつ。離れた場所にいる人どうしが、キーボードをカチャカチャ叩きながら話し合う、いわば電子の筆談なのだ。今回これに3人が挑戦したぞ。



⬆キーボードを打つのが遅いと電話代がかさむ。カチャカチャ、あせるぜ。

攻略本がないと大変なゲームなのだ

田原誠山(以下、田)　ということで始めようか。『女神転生II』、わしは発売日に買って、仕事そっちのけで毎日徹夜して終わらせたんだけど、みんなはどうなの?

水PIN(以下水)　中古で買った。

ジョルジョ(以下ジ)　最近やっと手に入って、いま戦闘中。

田　ジョルジョはいまどのあたりをプレーしてるの?

ジ　眠りの森を、やっとこさクリアーしたところ。

水　おれは新宿まで行って、突然やる気が失せた。

田　やめちゃったの?　たしかにあのあたりからキツくなるけどね。でもさあ、やめちゃうなんて……。

水　そう、キッパリとやめた。楽しいっていうのは認めるけど、オレには合わないな。

ジ　たしかに、攻略本を見ないと記憶力のないやつにはむずかしいゲームだとは思うけど。

田　マップがないと辛いのは事実だよね。でも、その欠点を補って余りあるハマリゲーだと思う。

水　基本的に、攻略本がないとできないようなものは、ゲームとして認めないのだ。自分がやってるって気がしないじゃん。

ジ　おいらも攻略本の世話になるのはヤだけどこのゲームの場合だけ特別。ゲームをクリアーする楽しみより楽しいことがほかにあるゲームだからな。

田　水PINもマップぐらいは見たほうがよかったんじゃない?

ジ　ナムコもマップつきでソフトを売り出せばいいと思う。

水　それはいい考えだ。できれば魔獣合成の組み合わせ一覧表も欲しかったところだな。

田　魔獣合成は自分で実験しなきゃつまらないよ。

オープニングは理解に苦しむ!?

田　最初『デビルバスター』から始まるじゃない?　あれって『I』に出てくるダイダロスの塔なんだけど、ああいう遊びって嬉しいよね、前作をやった人にとっては。『ドラクエIII』もそうだったけど。

ジ　導入部が『I』で、それがゲーム内ゲームとして扱われてるというのは、『II』は前作よりもずずずーっとすごいんだぞ、ということの現われみたいな気がしたんだけど、考えすぎ?

田　そうかもしれないね。

水　最初の部分ももう少し、わかりやすく説明してくれてたらなー、と思うんだけど。

ジ　最初の部分っていったいなになにに?　なんのこと?

水　オープニングは、部屋のなかで『デビルバスター』っていうゲームをやってるところから始まるでしょ。そのときはトップビューの迷路なんだけど『デビルバスター』をクリアーすると3Dのマップに変わっちゃう。さらに建物から外に出るとフィールド画面に変わっちゃうし……。自分がいったいどういう状況におかれているのかわかんないんだもん。

ジ　ああ、『デビルバスター』の主人公につけた名前が、いつのまにか自分の名前になっちゃってるもんなー。たしかにわかりづらい。

水　だから、なにが現実なんだかわからなくなってくる。

田　『I』をやった人じゃないとわかりにくいかもしれない。でも最後までやってみると、そのへんは納得できるはずだよ。主人公の立場がころころ変わっていくわけだけど……。ゲームとしては巨大すぎるほどのテーマを扱ったRPGだからね。

水　そうなの?

田　途中で投げ出したやつには教えてやらん。

魔獣合成はパニック状態だ!

田　そろそろ魔獣合成の話をしましょうか。前作とくらべると論理的になってるよね、魔獣合成は。前作は行きあたりばったりだったけど、『II』では、計算して作れるようになったじゃない。その公式を覚えるまでは大変だけど。

ジ　種族の概念が明確になってると思うんだけど。

田　妖魔と幻魔を合体させれば必ず鬼神ができるといった感じ。

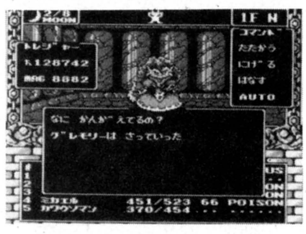
水　おれは合成の複雑さに嫌気がさしてギブアップしたんだよ。

田　えー!?　RPG部分がなくても、魔獣合成オンリーで楽しめるほどおもしろいのに!?

水　合体表を作ってるとするでしょ。最初の10体ぐらいまではどうにかなるんだけど、仲魔になる悪魔が30種類ぐらいになると、頭んなかがごちゃごちゃになる。

いつになったら仲魔になるんじゃ

『女神転生II』は、攻略本なしでクリアーしようとすると、えらく難しいゲームだ。その中でもオレが一番苦労したのは、各魔獣が仲魔になってくれるレベルがわからないということだ。レベルが上がるたびに「仲魔になってくれ」とお伺いを立て、そのたびに断わられ続けりゃ、やる気も失せるというもんだ。　(水PIN)



⬆おんどりゃー!　きさまはレベルがいくつになれば仲魔になるんじゃ。

おいらの150時間を返せーっ!!

ゲームも佳境に入り、レベルも57になったころ、となりの席の飛ばし屋ハンダに貸したのが失敗のもとだった。何時間かして気付いたときには、おいらのトールちゃん以下、手塩にかけた仲魔たちが消滅なされてしまったりらり。もうひとつのセーブファイルに移しておけばこんなことにはならなかったろうに。(ジョルジョ)



⬆セーブはトラブルのもと。だからライオンズなんか応援するのはやめよう。

ジ　そのパニック状態が楽しめないようじゃ、水PINもまだまだケツが青いのう。

田　魔獣合成ってさ、あらかじめ合体後の姿が見られるでしょ。合体後の悪魔がすんげーカッコいいんだけど、自分のレベルが低くて作れないときがあるじゃん。そういうときって、その悪魔を仲魔にしたいがためにレベルアップしようとしない？　魔獣合成がゲームを引っ張っていく部分があるよね。

ジ　おいらは単純に合成できるものから仲魔にしてるよ。

田　待ち望んだ悪魔が仲魔になると自慢したくなっちゃう。「うちのパーティーはちょっと違うよ」なんて言って浜村通信とかにむりやり見せちゃったり。反対に人に見せられたときは、「何こいつ？　コウモクテン？　くそー、カッコいいな」とか言いながら、心のなかで「それ以上にカッコいい悪魔を作ってやるからな」なんて張りあっちゃってるんだよね。

水　仲魔にしたいのにレベルが高くて仲魔にできないとき、あといくつレベルが上がると仲魔にできるってのがわかるといいよね。

ジ　先の方まで進むとデビルアナライズっていう便利なモードがあるのに。かわいそうな水PIN。

水　なにそれ？

ジ　それは経験を積むとわかるようになるってことで。

水　えー、ケチー。

やっぱ挨拶は大切なんだよね

ジ　ところで、とっても残念なのが仲魔の挨拶だな。

田　そうそう、『II』では魔獣合成して新しく仲魔になっても、「今後ともよろしく」って挨拶してくれないんだよね。なんか、むりやり同じ班にされちゃったよく知らない友達みたいで、うちとけるまでに時間がかかっちゃうような気がする。

水　ろくに挨拶もできんやつに、なにができる！

ジ　『III』を出す場合はぜひとも挨拶させてほしい。しかも音声合成で。

水　魔獣によって挨拶がちがう、なんてのがよいな。

ジ　ケルベロスの声は、声優の玄田哲章がいい。

水　ケルベロスは野沢那智。

田　グレモリーは黒柳徹子！

ジ　そいつはいい！　絶対実現させてほしいなあ。

田　話は変わるけど、『II』では3身合体ができるようになったじゃない。あれはハデで楽しいよね。

水　もったいないよ、結果が2身のときとかわんないんだもん。

ジ　オーディンが創れたときは感激したけど……。

田　3身合体じゃないとできない悪魔もいるぞ。それにたとえ結果が同じだったとしても、あえて3身合体をやるくらいの気合がほしいね、『メガテン』フリークには。

水　ついていけーん!!

仲魔とのつきあいもいろいろ大変なのだ

田　悪魔を口説いて仲魔にするときのプロセスも複雑だよね。

ジ　敵が女性型の悪魔のときは燃えるぞ。あなたのことは忘れないわ〜、って言われると、ちょっと頭にくるけどな。

田　お人好しの救世主よ……ってのもカチンとくるね。

ジ　この駆け引きをもう少し複雑にしたら楽しいかな？

田　駆け引きはちょうどいいと思う。今のままで十分複雑だから。

水　おれもそう思うな。初めて見たときは、なんでこんな面倒くさいことするの？　と思った。

田　敵にまわすとものすごく手ごわいやつが仲魔になってくれたときはうれしいよね。

ジ　モルガンとかね。

田　それで、絶対仲魔になってくれないやつに話しかけたりして、ボコボコに殴られたりする。でも、仲魔にならんやつに話しかけると、見逃してくれることが多いのだ。「私を殺しにきたの？」とか「ムダな戦いはやめよう」とか言ってね。

ジ　あるといいなーと思うのは裏切るモード。悪魔どうしに相性があって、あの人が仲魔になるなら私はもうついていきませんとか言って裏切っちゃう。

田　それはおもしろそうだ。

ジ　おいらはどう考えても、鬼神と地霊がおなじ釜の飯を喰うようには思えないんだけどなあ。

田　たしかに。どちらかを切り捨てなきゃいけないわけだ。考えてみると、『II』ではけっこう残酷に仲魔を切り捨てたりしてるよね。そういう行動に出てしまう自分が怖くならない？

ジ　選択肢が多いことはあんまりよくないような気がする。好きかってにやっちゃうから。

水　ふーん、勉強になるなあ。

ジ　そういえば、ものをやらずに仲魔にする方法があるらしいんだけど知ってる？　その方法をマスターして、お前、テクニシャンやのうって言われてみたい。

田　悪魔たらし！

水　このスケベ!!

ジ　それと、なかなか仲魔にならないやつがいて、その悪魔を連れてるのが日本中でおいらだけだったら、すっげーうれしいけどなあ。

田　それはあるね。何度も通いつめて、悪魔の好みがわかってきたらようやっと口説き落とす。

ジ　魔獣合成ってそのへんに魅力があるわけじゃない!?

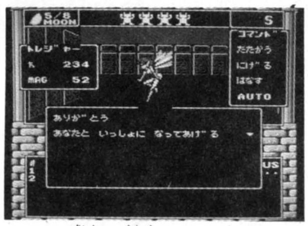
水　それは合成の魅力とは違うと思うけど……。

ジ　そんなことでは、いつまでたっても一流のナンパ師になれんばい！　このポテチンくん。

水　ポテチンだとー！

それでも魔獣合成と呼びたい！

『メガテン』名物の魔獣合成。正式には悪魔合体って呼ぶこと、ご存じかな？　でも、『メガテン』フリークとしては、あえて魔獣合成と呼びたいんだな。だってさ、合成ってことばには、実験室にこもってイケナイ研究をしているような怪しい雰囲気が漂ってるじゃん。そういうわけで、ナムコさん、許してね。(田原誠山)



⬆たぶん最初に仲魔になるのはこいつ。すぐに素材にしか見えなくなるけど。

ゲームの悩みを解決するQ＆Aの元祖がここに

新 アルゴリズム情報局

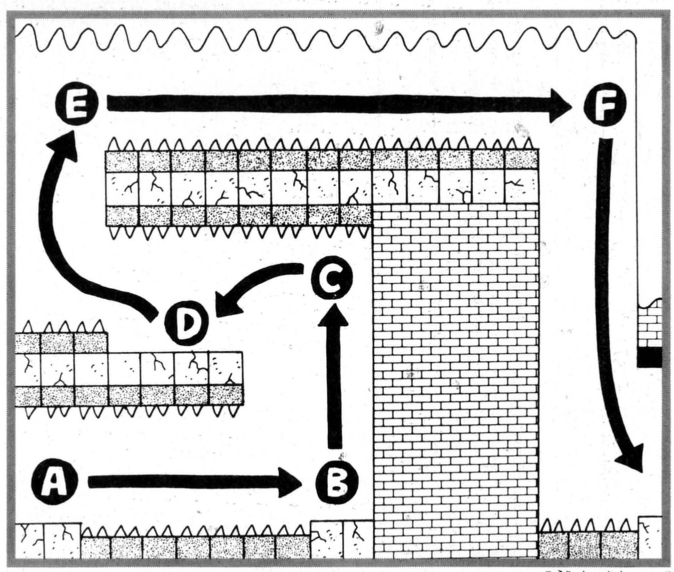
もうすぐみんなの大好きなクリスマスだね。アルゴマンの中にはイスラム教徒やゾロアスター教徒もいるけどもちろんクリスマスは楽しみだ。さあ、キミたちに攻略法をプレゼント。

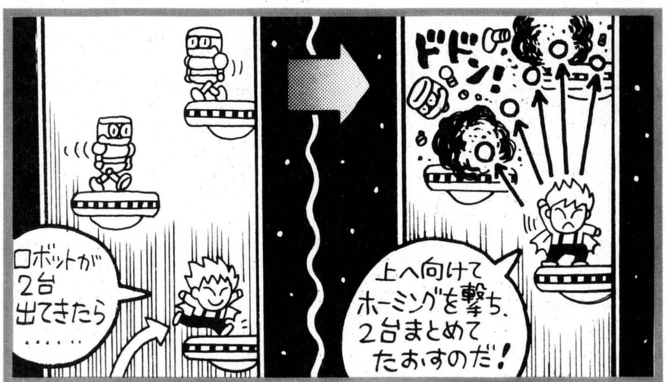
今週のメニュー

ファミコン 悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん

ステージ4、氷の世界の地下にある床、天井のトゲトゲの地帯が、何度チャレンジしても通過できませんっ！　アルゴマンさま、なんとかしてえッ!!　山梨県　村瀬学

キミのいう床、天井のトゲトゲ地帯は、コウモリに変身して進むワケだが、これがワリと難しい。コウモリでの飛行には慣性の法則が働いているので、✚ボタンの微妙な操作に慣れている人じゃないと操りにくいからだ。まず、右のイラストのⒶ地点でコウモリに変身する。ここで✚ボタンの上下をチョンチョンと押して、コウモリのたての揺れをなくしておこう。そしていっきにⒷ地点まで飛んでいくのだ。ここでまた変身してゆっくり上昇し、Ⓒ地点でたて揺れをなくしてⒹ地点で降りるのだ。ここで再度変身してⒺまで飛ぶ。ⒺからⒻまでは✚ボタンの右を押しつつ上下でトゲに触れないように位置を調整しよう。右端の壁にぶつかったら✚ボタンの右を押していれば下のトゲはかわせるのだ。





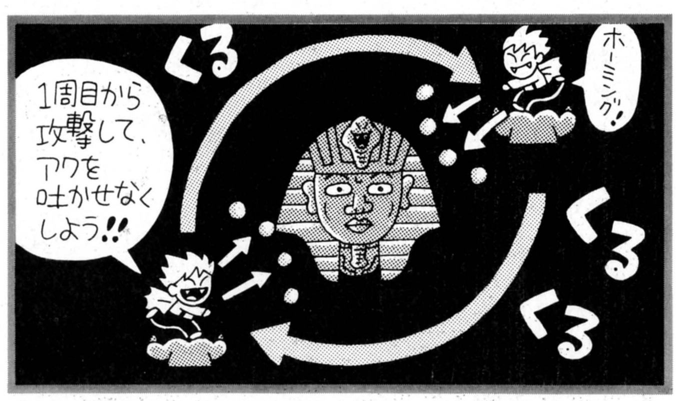
ステージ7の上に登っていく高速スクロールのとこで、最初の2台のロボットに邪魔されて下に落とされてしまいます。ここを抜ける方法を教えて!!　千葉県　川辺元

ここは1台ずつやっつけていたら間に合わないぞ。上のイラストの位置の足場に乗ったら、上に向けてホーミングを撃とう。ロボットを2台まとめてやっつけられるぞ。

ステージ6のボス、ツタンカームが倒せませんっ!!　たくさんアワをはかれて、いつも下に落とされてしまうのです。

東京都　吉田克彦

こいつの攻略は下のイラストを参考にしてくれ。図のように、対角線の端の位置でホーミングを撃てば、ツタンカームはアワを吐いてこなくなるのだ。



担当アルゴマン

ミラクオーレ鈴木　スーパーファミコンが欲しいけど金がない。

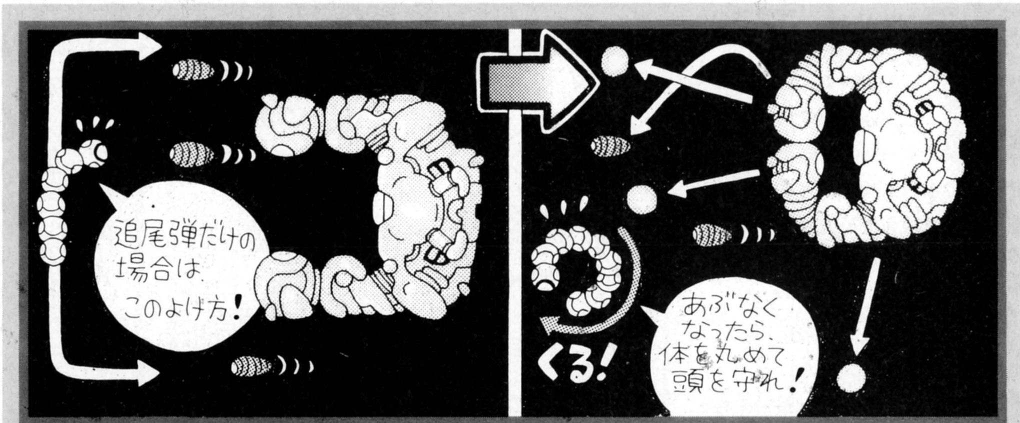
タップ宮島　最近、『ファットマン』ばかりプレーしている。

セピアライト川嶋　最近アーケードの基板を買おうか迷ってる。

PC エンジン ゴモラスピード

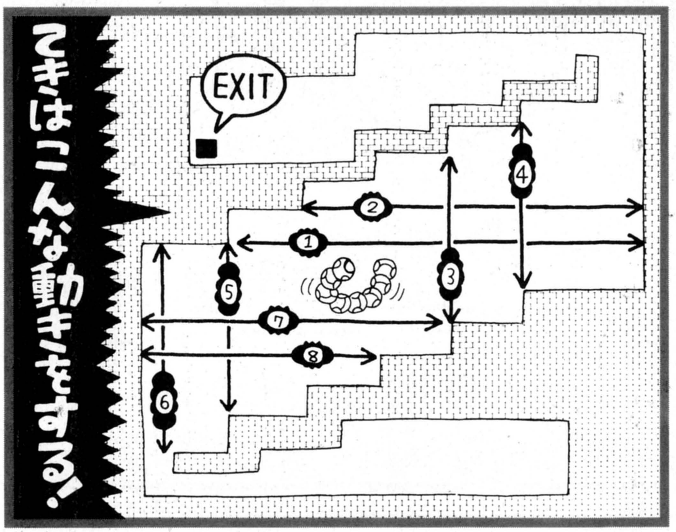
ACT25の最終ボス、ン・ドド・キングが倒せないようーっ!! アルゴマンの方々なら、ビシッと勝てしまう攻略パターンを知ってますよね？　大阪府　杉本将

コツさえ覚えれば、それほど手強い相手ではない。こいつは通常、中央の弱点を両腕でガードしている。そこで、両腕を開けたときに撃てばいいのだ。弱点に10発撃ち込めば倒すことができる。詳しい攻略は右のイラストを参考にしてくれ。



最終面が始まったら急いでショットアイテムを取れ！　ボスに近づくのは危険なので、基本的に画面左端で上下に動きながら戦うのだ。ボスは一定の時間をあけて腕を開くので、両腕が開くころだと感じたらショットを撃ち込む用意だっ!!

ボスのバラまいてくる弾も怖いが、ボスの攻撃でいちばん危険なのはイモ虫形の誘導弾だ。ゴームは頭部さえやられなければ死なないので、ボスが弾を発射してきたら上のイラストのようにゴームを丸めて頭部を守ればオーケーだ。



ACT24の敵キャラの数に絶句してしまいました。最終面目前だというのにこの面がどうしてもクリアーできませんっ!!　どうかご教授を一っ!!　広島県　岩田博司

たしかに、ACT24はゲームが始まるやいなや、大量の敵キャラに囲まれてしまい身動きがとれないほどだ。そんなワケで、そこらに散らばっているキューをゴームが囲めるだけの場所を確保しなければならない。方法としては、敵を爆弾でシビレさせて画面の隅へ押しやってしまうことが考えられる。『倉庫番』というゲームを思い出してくれ。荷物を押して動かすあの感じ。敵キャラを押す順番は左のイラストを参考にしてくれ。まず①、②のケムラーをシビレさせて画面上方に押しやり、続いて③、④のゴムラIIを右端に押してしまおう。これで十分キューを囲めるはずだ。あとは⑤、⑥のゴムラIIと⑦、⑧のケムラーをシビレさせたスキに画面上方にあるキューを囲み、画面の上方に出現するEXITに逃げ込めば最難関ACTは突破というワケだ!!

ファミコン 探偵神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに

淳子をバーに連れていくところまで進んだのですが、信子のウソについて聞き出せません。飲みものを勧めてもパスと断わられちゃうし……。　鹿児島県　中沢美和

淳子を酔わせれば、信子がついたウソについての情報が得られる。でも淳子はそうカンタンには酔ってくれない。そこで、ここは一度飲みものを勧めるのをやめ、なにか見せるのコマンドで淳子にタバコを勧めてみよう。アルコールに加えて、吸い慣れないタバコで淳子はようやく酔い始め、いろいろ話してくれるようになるのだ。



細川家の外でやじうまから情報を得たあと、どう進めればよいのかまったくわかりません。信子について調べるみたいだけど、どうすればいいの？　兵庫県　小林秀明

キミは豪造親分からもらったマッチについて十分に調査を行なったかな？　じつは豪造親分からもらったマッチから、信子の事件当夜の行動がハッキリしてくるのだ。まず、明治組へ行きマッチを豪造親分と若い衆にそれぞれ見せよう。マッチがよしえという女が経営するバーのものであることがわかるぞ。で、今度はよしえはどこにいるか？　ということになるが、歌舞伎町でタバコ吸うのコマンドを実行してみよう。タバコの火を貸してくれた男がよしえの顔は一度見たら忘れない、という情報をくれる。そのあと歌舞伎町でまわり見るのコマンドを数回実行するとよしえに会える。よしえに情報料としてお金を支払えば、事件当夜なにをしていたか聞き出すことができるのだ。

Miniアルゴリズム　ファミコン版の『ラフ』で、オプションモードを発見してしまいました。やり方は、タイトル画面でコントローラーIのⒷボタンを33回押してスタートを押す、これだけです。なんとサウンドテストができたりコンティニュー増加が可能です。　東京都　渡辺伸

メガドライブ ファットマン

このゲーム、どうも難しすぎて最初の相手にすら勝つことができません。できれば相手ごとの攻略法をバッチリ教えてください。

福島県　黒田知博

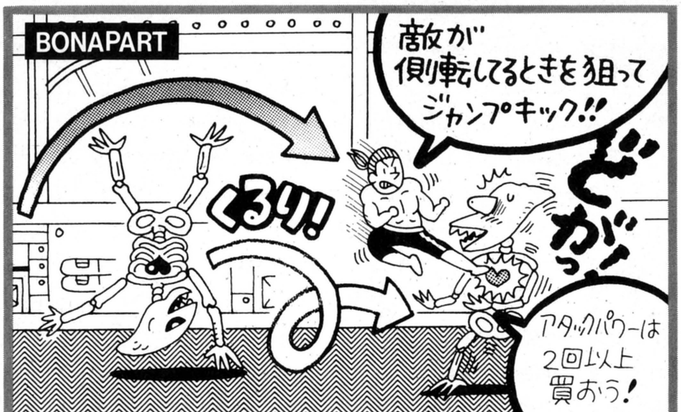
確かにこのゲームは、相手ごとの攻略パターンを見つけないとツライと思う。そこで今回は最初の相手を含めた4匹分の攻略法を載せてみたぞ。イラストを見ながらとにかくがんばってくれ。



フィールドのほぼ中央で、しゃがみキックをし続けるのが楽なパターン。もし敵がスライディングキックをしてきたら、後方ジャンプ→スライディングキックでやり返そう。



敵が地上にいるときはスライディングキックで攻撃、空を飛んでいるときはしゃがんで下に降りてくるのを待つという具合に戦おう。アイテムはノージャンプが有効。



ジャンプ後のキックが強烈。ジャンプ中に攻撃するのは危険なので、敵が側転するのを待って攻撃しよう。敵の弱点は胸部で、ジャンプキック以外ではダメージを与えられない。敵の側転時にジャンプキックをコツコツと決めていこう。



ほかの敵同様にジャンプキックで倒そうとしてはダメ。コイツにはしゃがみ蹴りのほうが有効だ。アタックパワーを2、3回買い、画面中央でひたすらしゃがみ蹴りをしていこう。アイテムは、ノージャンプ、フリーズがよく効く。

PCエンジン ファイナルブラスター

ラウンド3のボスがなぜか倒せませんっ!! ショットを当てても何の反応もないんです。どうやってダメージを与えたらいいのでしょうか?

東京都　今野健一

こいつは、カバーが開いたときに見える中のコアが弱点。だが、ショットで狙ってもなかなかダメージを与えられないので、オプション自身をボスに重ねて攻撃しよう。パワーアップは赤カプセル3個、青カプセル2個の状態がベスト。

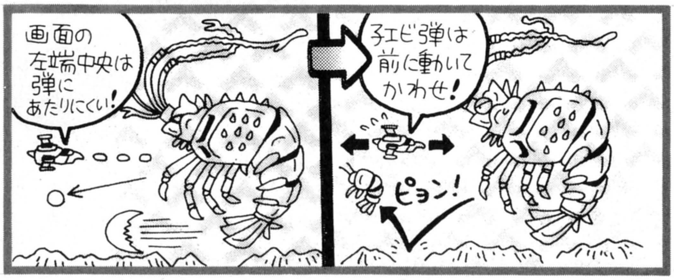


PCエンジン ダライアス・プラス

ゾーンMのタフスプリングが倒せませんっ!! ボクは小さいころからエビ料理が嫌いだったので、何か攻略パターンを教えてくらはい。

三重県　美村孝之

通常はイラストⒶのように画面左端中央で待機し、ただ撃っていればいい。生まれた子エビが弾に変わったら、イラストⒷの位置に移動し、また左に戻ればいいのだ。



Miniアルゴリズム　メガドライブ版『クラックス』の6面で、ヒントどおりビッグXを作ると、なんとイッキに51面までワープしてしまうのです。しかし、ビッグXはそう簡単にはできないので、何度も練習しないとムリですよ。

神奈川県　神田孝一

ファミコン 暴れん坊天狗

1面ボスの自由の女神が倒せません。このままでは、ホントに天狗様のお怒りに触れてしまうかもしれないので、なにとぞ攻略法を教えてください。長崎県　大崎久義

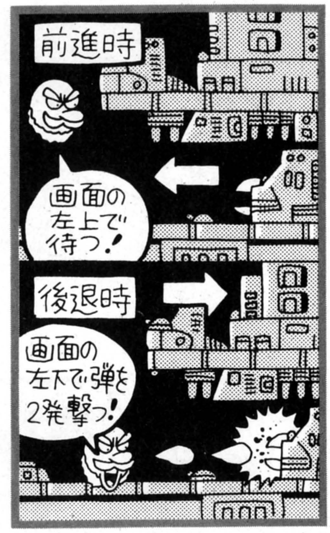
自由の女神の攻撃で、いちばんキツイのがたいまつの火。これをくらわないためにも、イラストのように自由の女神のほっぺたに天狗をつっこませ、イッキに連射して攻撃しよう。口から出る弾に若干当たるけど、ライフが満タンに近ければ速攻でなんとか倒せるぞ。これでキミの天狗様も先へ進めるハズだ。よかったね。



3面のボスの要塞戦車みたいなヤツが倒せません。弱点を連射しようとすると急に全体が前に出て押しつぶされちゃうし……。

宮城県　小松浩司

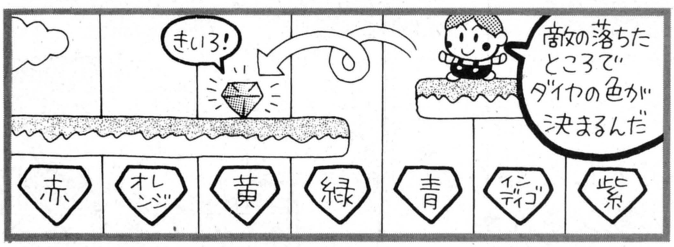
ボスの弱点をイッキに連射で攻撃してもダメ。ボスが前進したら左上で待機し、後退したら左下に下がって弱点に弾を2発当てる。このくり返しで戦おう。なにしろボスの耐久力が高いので長期戦になるが、粘り強くコツコツと攻撃していけば絶対に倒せるぞ。



メガドライブ レインボーアイランドエキストラ

七色のダイヤには出現法則があると聞きましたが、その法則がはっきりとわかりません。もの知りのアルゴマンたちなら、もちろん知ってますよね!?　福岡県　吉岡努

当然アルゴマンはこんなこと100年前から知ってるぞ(ウソ)。ダイヤは敵が死んで落下した場所によって色が決まり出現するのだ。場所と色の対応はイラストを見てね。



メガドライブ ソーサリアン

シナリオ10のボスを倒すために絶対必要なアイテム、ドラゴンスレイヤーが見つかりません。ボクは扉が4つある部屋が怪しいと思うんですが……。東京都　田原昌哉

キミが怪しいと思うとおり、あの部屋の扉はキチンとドラゴンスレイヤーのある部屋につながっている。しかしドラゴンスレイヤーのある部屋にいくには、4つの扉を一定の順序でくぐっていかなければならないのだ。そこでその順序は？　というと、部屋の入り口にあった石板を思い出してほしい。石板の下のほうに書いてあった、〝DURL〟の4文字が扉をくぐる順序のヒントになっていたのだ。つまりDはダウン、下を表わし、Uはアップで上、同様にRはライトで右、Lはレフトで左を示しているというワケ。このヒントから4つの扉のある部屋で、下の扉→上の扉→右の扉→左の扉という順序で扉をくぐっていけば、ようやくドラゴンスレイヤーのある部屋にたどりつけるのだ。

中古ソフト救済コーナー

メガドライブ ファンタシースターII

ダークファルスと何回戦っても勝てません。パーティーのレベルは28くらいですが、いつも行動不能にさせられてやられてしまうのです。　東京都　手塚良美

ハッキリ言ってキミはまだ甘い！　ダークファルスにレベル28程度で挑むなんて、かなりむちゃ。これじゃあ歯が立たなくて当然だ。キミのパーティーのレベルは低すぎる。ビジフォンを使えばレベル28～30でダークファルスに会えるけど、コイツを倒すにはせめて35くらいまでレベルを上げておかなきゃね。なぜならダークファルスには、メギドの魔法が効果的なのだが、この魔法はユーシス(主人公)がレベル35にならないと使えないからだ。とにかく最後の迷宮内で敵を殺しまくり、危なくなったらネイソードの力でルツのもとへ戻るのを繰り返す。これをコツコツ続けてレベル35になるまでがんばろう。

質問はがき大募集!!

悩みがあったらとりあえずはがきに書こう！

アルゴマンはゲームのスペシャリスト。だから、環境問題や、自衛隊海外派兵についての憲法判断、日テレのUFO特集に出てきたウンモ星人は実在するのか？　という質問にはもちろん答えられないぞ。しかし、ゲームに関する質問ならまかせろ!!　ファミコン・PCエンジン・メガドライブのゲームに関する質問なら、はがきに書いて下のあて先へ送ってくれ。とにかくキミの悩みをアルゴマンが解決しまくるから、遠慮せずにはがきをジャカスカ書きまくろう！

●あて先●

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
新アルゴリズム情報局係

Miniアルゴリズム

メガドライブ版『TEL・TELまあじゃん』のパスワード技です。0587564268というパスワードを入力すると、名人になったときにしか見られない画面をいきなり見ることができます。　千葉県　トゥインクル本田

■なんだか『コマンドー』そっくりの大スペクタクルアクションマンガだぞっ！





リンダっ
どこだっ
リンダ――っ!
だっ
だれだ
てめーは!!
ぎゃ
うおおお〜〜〜っ!!
リンダ―――っ!!
クリプトグラム中尉は
わたしの部隊でも
最強の部下だった
今なお能力的に
彼を上回る者は
いないであろう



父は頭に血がのぼったら何するかわからないわよ
ふっ!
そー思ったら早めにあきらめることね
ふざけやがってこのやろ……
リンダ〜〜!!
はっ
ぐわっ


リーンダ〜〜っ!!
ガチャ
ガチャ
はあ
はあ
ドサッ
ぐぁあああああ〜〜っ
ざく
クリプトグラムがいかに強かろーともしょせんは現役を退いた男……
つねに戦場に身を置いてきた我々とはプロとアマほどの違いがある
ふ…
パパは退役後も毎日訓練を欠かさなかったわ
甘くみてると後悔するわよ
お嬢さんは実戦というものがよくわかっていないのですよ


パパはもう、そのドアの向こうに立って
あなたの背中を狙っているかもしれないわよ
あなたこそ
パパのことを
わかってないのね
ドガガ
ガガガ
ヒュ！
ガチャ



■安永航一郎先生にはげましのおたよりを！ あて先は

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー ファミコン通信編集部 安永航一郎先生係

■『最も危険な遊戯』に続く、鳴海優道先生の第2作!! ついに登場!!





今日はもう終わりにしましょうよ吉本先生
何甘えてんだダメに決まってるじゃないか
はむっ
勉強は自分のためにやるんだろ
それはそうだけどせっかくのクリスマス・イブだし一緒に街に繰り出しません？
神様だって今日位は勉強休んでもいいっていうわよ
ひょい
俺は家庭教師だ
どうしたんだこれ
執事が買ってきたんですもう子供じゃないのに
懐しいな開けるぞ
ドャ
ドサ
…全部ベルフーズのお菓子
………………
ところでさっきの話ですけどゲームで勝負しませんか？
あたしが勝ったら遊びに行く
とゆーのはどーですか？
負けたら勉強するんだな？
女に二言はありません
しかし勝負といっても俺に出来るゲームなんてたかが知れてるぞ
高校ん時やったきりだからな
『インベーダー』とか『ドンキーコング』とか……
『ドンキーコング』っ!!
『ドンキーコング』ならディスクに書き換えした物があります！
くぉぉぉ
ぬ…脱げん



※マリオが一番下の鉄骨を擦り抜け、なぜか面クリとなる超有名な技。ただし、できないバージョンもある。



行くぞ
え
男に二言は…
たまにはあってもいいさ
ポン
ポー
いってきまーす
どうも
いってらっしゃいませ
私ね吉本先生
前から行って
みたかった場所
があるんです
ほお
何だい？
あのね…
あら
何かしら？
ねえ
何してるの？
ぬっ
何だお前ら
いじめっ子って
やつか？
あ？
ひょい
あ やべえ
大人だ
行こうぜ


どしたんだ
お前
これ…
まあ奇遇ね
『ドンキーコング』の
ゲーム＆ウォッチ
じゃないの
僕プレゼントに
ゲームボーイが
欲しかったんだ
友達みんな
持ってるんだもん
でもパパが
子供にはぜーたく
だから
自分のお古を
くれたんだ
そしたらみんなが
こんなのつまんないって
ちょっと
やらせてくれるかな？
うん いいよ
…昔のゲームって
やってると何だか
心がとても温かくなるの
あの頃はあたり前だった
こんな気持ち…
もう何年も忘れていた
ような気がするわ
ありがとう
とっても
おもしろかったわ
わあすごい
998点だ
最近のゲーム
なんかより私は
こっちの方が
大好きよ
時計も
ついてるしね
あっパパが
迎えに来たみたい
うん
じゃまたね
ばいばい
みんなおめかしして
足速に帰って
いくわ
イブだからな
みんな約束が
あるんだろ
…先生は
今日約束とか
無いんですか？
俺は家庭教師
だから
で、どこに
行くんだ？
ええ
待って下さい
今…
ほら先生
あそこ
あの場所に
行きたいの



■鳴海優道先生にはげましのおたよりを！ あて先は

〒107−24 東京都港区南青山6−11−1スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー ファミコン通信編集部 鳴海優道先生係

■はあ〜、花のお江戸はきょうも日本晴れでいっ



百景

フジサキヒトシ



■はりきるフジサキ先生にはげましのおたよりを！ あて先は

〒10[illegible] 東京都港区南青山6―1―1スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー ファミコン通信編集部 フジサキ先生係



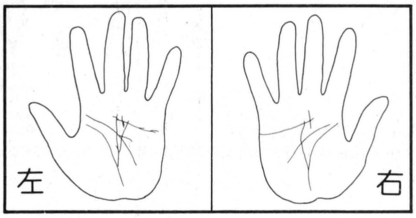
開運 S・P・E・C・I・A・L 占いコーナー

占う人 福田有宵先生

24号でお伝えしたとおり、増刊号では手相占いをやるのだ。記念すべき1回目は、編集部の3人のそれぞれ占ってほしいことを福田先生に聞いてみたぞ。

働けど働けど原稿が全然書けずじっと手相みる

東府屋ファミ坊 健康運及び生活全般

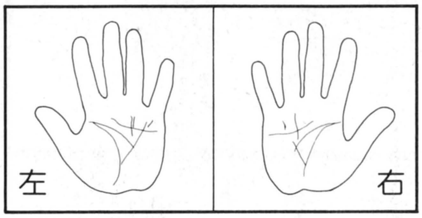


生命線と頭脳線が離れています。こういう手相の人は、大胆で積極性があります。左手のほうは、二重頭脳線といって、才能豊かで多趣味であることを表わす手相です。感情線は中指のつけねから下のほうに離れていますが、これは、あなたが感情的になったりせず、常に理性の働くひとであることを表わしています。健康運に関しては、現在は良好ですが、今後は過労に気をつけなければなりません。運勢はスムーズですが頑張りすぎですので、すこし息抜きをしたほうがよいでしょう。

ワンポイント・レッスン

生命線と頭脳線が離れていると大胆

水野店長 金運

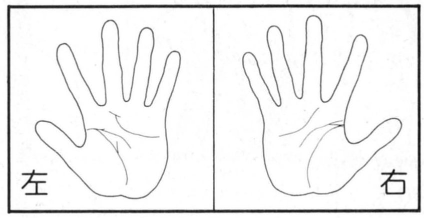


金運は生命線、財運線(小指に向かうたての線)などでみます。金銭面について、あなたは着実な考えかたをします。散財をすることはなく、慎重に判断して使うので、生活上のお金に困ることはありません。が、大金をつかむ相というわけでもありません。一般に小指が長い場合は、商才に恵まれています。あなたは、40歳ごろから金運がよくなります。性格的には、外見の印象より内面はデリケートです。近々、結婚の相談をされたり、招待を受けたりすることがありそうです。

ワンポイント・レッスン

小指の下の肉づきよければ金欠なし

アルツ鈴木 仕事運



指に肉があまりついていません。これは精神的な意味合が強く、思慮深いとか、創造力に長じていることを表わしています。しかし、物質運はよくありません。仕事には、頭脳の力も大事ですが体力も大事です。胃を中心とした消化器系統を鍛え、スタミナアップを図ることが課題です。現在、上司や仲間のフォローを得て、仕事はうまく動いています。あなたは企画・開発などアイデアを活かすセクションでは有能なものを持っていますから、今後もそこを活用していくことが大事です。

ワンポイント・レッスン

小指が長い人は商売や弁論の才あり

占い基礎講座



①長く細くて、深くはっきりしているのが健康で長寿。小指の下のほうへいくほど肉体強健。鎖状なのは体力が弱いか、病気になりやすい。
②知能線ともいい、最も大切な線。直線で横切る場合、理性的で実務の才能豊かだが自分本位。小指の下まで伸びているのはロマンチスト。
③愛情線ともいう。薄く細いのは冷淡な性格。小指側から人さし指の下まで伸びるのは、誠実で人に好かれる。短いのは感情より理性が勝っている。
④中指にまっすぐのびるとまじめで堅実。人さし指に向かうと早く出世する。
⑤社会的成功、芸術的センスなどを表わす。

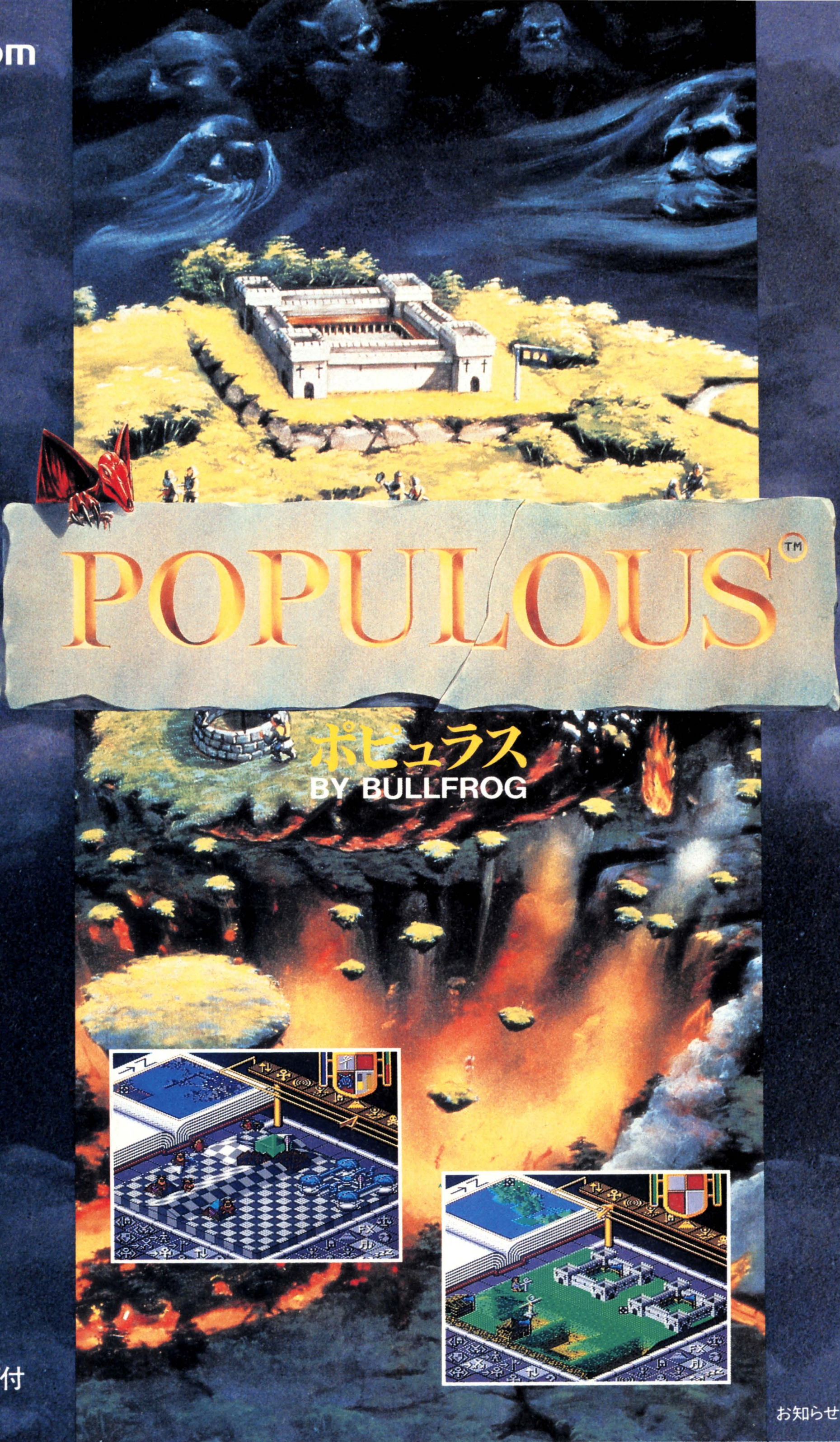
応募のきまりとあて先

手相を占って欲しい人は、自分の手相をコピーできれいに取って、下に書いてあるあて先に封書で送ろう。コピーの裏に住所、氏名、年齢、生年月日、家族構成と占ってほしいことを忘れずに書いてちょうだいね。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー ファミコン通信編集部
開運占いコーナー係

SUPER Famicom

パソコンゲームで世界的に
ヒットした「ポピュラス」が
ついにスーパーファミコンに出現！
価格8，800円（税別）　一人用



12月16日。先がけて、神は目覚める。

ELECTRONIC ARTS

4M（メガ）＋64Kバックアップ付

お知らせ：発売日が12月16日に繰り上がりまし

ポピュラスは、プレイヤーが全能なる神になることから始まる。神の使命は天空から地上世界を眺め、様々な奇跡を起こして悪魔と戦いながら民族の統一を目指していくことだ。人間たちは、悪魔を負かすための小さなコマであるとは知らずに、大いなる神の力を運命と呼び、翻弄され争い続けるのだ。はたして君は「神の中の神」になれるだろうか。

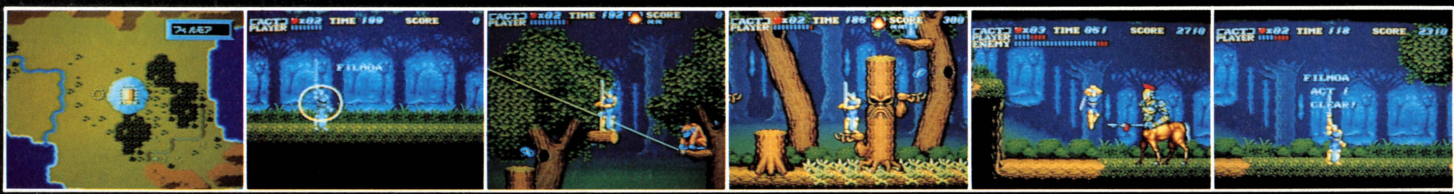
スーパーファミコン「ポピュラス」には、4つのオリジナルワールドの他にスーパーファミコン・スペシャル編、江戸時代編、フランス革命編など、10のポピュラスワールド、合計1000面もの戦いの舞台が用意されている。君はすべてのワールドを征服できるだろうか。カンタンには終わらない。超熱中型スーパーリアル・シュミレーション。それが「ポピュラス」なのだ。

IMAGINEER CO., LTD.
発売元　イマジニア株式会社
〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1　新宿第一生命ビル13階
お問い合わせ―――03(343)8911

Another side from ENIX



12月16日発売決



神と人間の国家形成を目指す、本格アクションゲーム。君のテクニックと創造力で世界を取り戻せ!!

スーパーファミコンの機能を最大限に活用。
回転、拡大、多重スクロールを駆使した華麗な高水準グラフィック。
映画音楽のような臨場感溢れるドラマティックサウンド。
実績No.1スタッフが贈る 、創造というテーマに挑んだ意欲作。

これは、悪魔に力を奪われた神が、自分の力を取り戻し、人間の土地を形成していく過程を描いたゲームである。神であるあなたは勇士に化身して魔物と戦い浄化した土地に一組の男と女を住まわせる。彼らは子孫を作り、一軒の家は集落となり、村となり、やがて町へと発展し、文明の発達に伴い、人間達は様々な文化を形成して行く。人の数が増えると彼らの信仰心によって神は徐々に力を取り戻し、様々な奇跡が使えるようになる。奇跡を使って人間の悩みを解消してやり､人間はかつて使っていた道具を見付けだし神に捧げてくる。この様に神と人間が助け合い悪魔を滅ぼし、最後には人間の世界を確立するというのがこのゲームの概要である。

STAFF

●シナリオ・宮崎友好●グラフィック・㈱クインテット●音楽・古代祐三●プログラム・橋本昌哉●開発・㈱クインテット●企画・制作・㈱エニックス

エニックスのSFC用ソフト第一弾!!

アクトレイザー

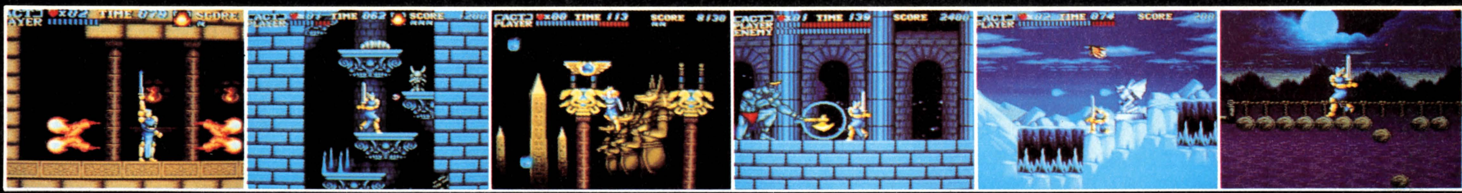
Active & Creative! New Entertainment!

株式会社 エニックス



SUPER FAMICOM

定!! 価格¥8,000(税別)



OPENING 天空城

アクトレイザーはここからスタートする。君の神としての歴史もここから始まるのだ。

ACT1

地上は魔物に覆われている。神である君は勇者に化身し、地上に巣食う魔物を倒し、奪われた土地を浄化しろ!

CREATION MODE

その土地を魔物の手から取り戻した君は、土地を発展させ、人口を増やさなければならない。人口が増えるにつれ、神のレベルがアップする。君の判断にその土地と人々の運命がかかっている。君が町を創るんだ!

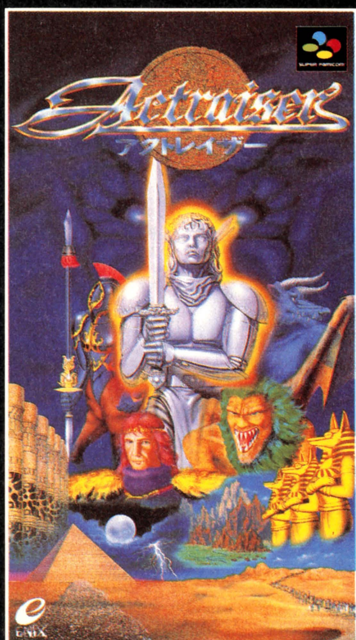
ACT2

魔物の巣をすべて封印し、さらに強力な敵に立ち向かえその土地が完全に浄化されるのはもうすぐだ。

CREATION MODE

神の手によって完全に浄化された土地の人々は、神を敬い、様々な献上物を差し出し、悩みを打ち明けるようになる。人々の話の中には、次の土地での新たな戦いのヒントが隠されているかも知れない。





〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル5F TEL03(371)5581(お問い合せの電話番号はお間違えなく。)

面白さ脳



商売RPG 知恵と勇気と金もうけ

虹のシルクロード

～ジグザグ冒険記～

3メガ+バッテリーバックアップ付

すでにご存知のように、初の「商売RPG」ということで大きな反響を呼んだ虹シルの発売が、いよいよ間近にせまった今日この頃。受け入れ準備の方は万全だろうか。長い旅が予想される。体力作りのため、今から食事にも気を使っていただきたい。生命の危険はないと思うが、なにせシルクロードである。油断はできない。なお、体だけでなくアタマも使った冒険を期待する。



特報

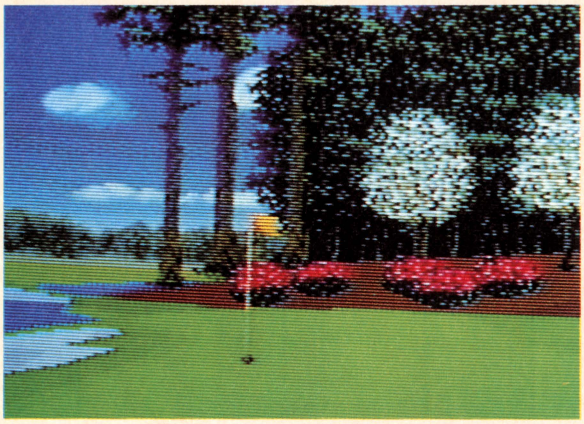
待望の「虹のシルクロード」のCDの発売が2・21に決定しそうだ。作曲・監修は、あの小林亜星氏である。大きな期待がかかる。価格2,500円(税込み)

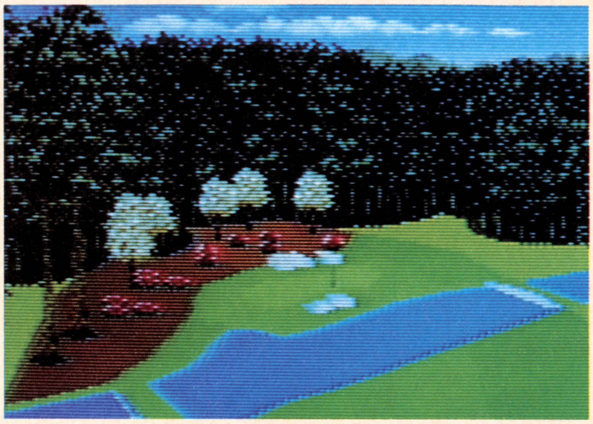
'91年1月下旬発売予定。

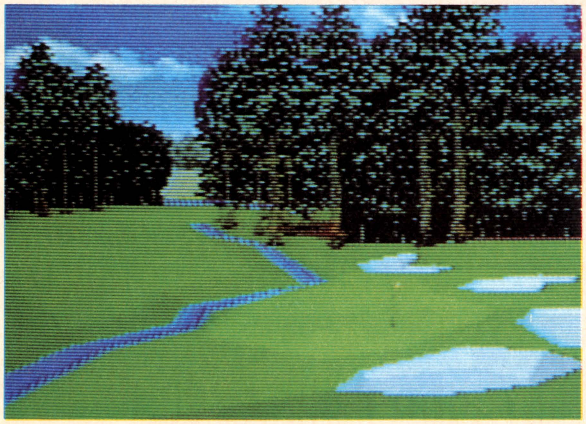
価格7,500円(税別)

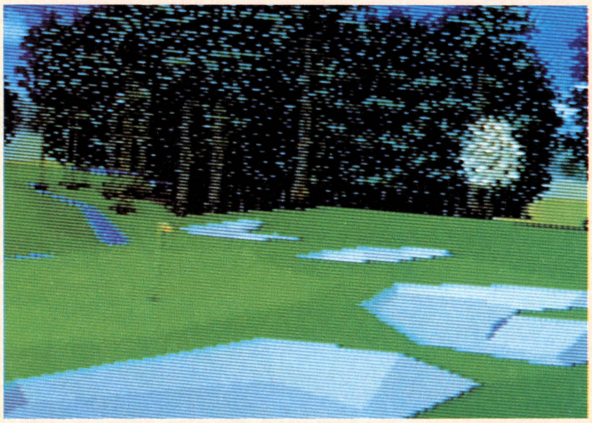
発売元 ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

本当の3Dならできる









※スーパーファミコン開発画面

本物だけが可能にした、究極のリアリズム。

動く！驚異の3D映像POLYSYS搭載



視点を上空へ、3D映像が自在に動く！（写真はパソコン版）

- 実際にゴルフコースに立った状態と同じ視野でプレイ可能。
- どの地点に来ても全方向の視野画面をリアルタイム3D表示。
- ホールすべてにアンジュレーション（起伏）を3Dで再現。
- ボール落下地点の状態によってバウンド、転がり等が本物同様に変化。
- ストロボアクションモードでボールの軌跡を確認可能。
- バックスピン・トップスピン・ドロー・フェードも可能。
- プレイモードは3種類。ストロークプレイ・マッチプレイ・トーナメントプレイ。
- キャディは4人の中から選択。
- スコア・各種個人データ等を自動保存。
- PCMによるリアルなサウンド。ショット音、歓声、小鳥のさえずりまでも忠実に再現。
- その他機能満載。



木立を抜けてナイスショット。
（写真はパソコン版）

SUPER FAMICOM

はずだよね。

今まで、数十万円もする
高価なパソコンでしかプレイできなかった
羨望の、本格3Dシミュレーションゲーム

NEW 3D GOLF SIMULATION

遙かなるオーガスタ™

遂に、スーパーファミコンで登場！

16ビットCPUを持つスーパーファミコンの機能を徹底追及。パソコン版の高機能をそのままに、スーパーファミコンで実現。
既存のゴルフゲームとはレベルが違う。進化を極めた、世界最高水準の3Dゴルフシミュレーション。
91年初頭、いよいよ登場!!

Masters®
LICENSED BY
AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB

マスターズ・トーナメントの開催地
オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと正式契約

T&E SOFTは"NEW 3D GOLF SIMULATION"におけるコースの使用権等につきまして、オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと世界で唯一正式契約を締結いたしました。

POLYSYS™
Integrated 3D Processor

このマークはT&E SOFTの商標です。
※POLYSYS搭載の3Dソフトには、このマークが表示されます。

POLYSYS（ポリシス）とは、ポリゴンサーフェイス、ワイヤーフレーム、そしてグラフィックパターンをも同一次元で統合した高速3Dプロセッサーです。疑似的な3Dでアニメーション効果をもたらす初歩的手法とは異なり、論理的3D計算により画像を作成します。百聞は一見にしかず、POLYSYSは真のシミュレーションの素晴らしさを証明します。

絶賛！パソコンゲーム界において数々の賞を受賞。



世界中の選りすぐられたパソコンゲームが集まる「European Computer Leisure Awards 1990」に日本代表として選出され、国内においても数々の賞を受賞。

遙かなるオーガスタ
スーパーファミコン版来春発売

Technology & Entertainment Software
T&E SOFT
株式会社 ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。



Nintendo GAME BOY™
ゲームボーイは任天堂の商標です。
対戦型
1人でも遊べます
海戦ゲーム ネイビーブルー
NAVYBLUE 90
新時代のシミュレーションゲーム
『ネイビーブルー90』の新機能!!
■アイテム・コーディネイト機能
では こんかいの にんむには
SHIP 3 ITEM 20の
■SHIP(艦船)コーディネイト機能
SHIP SELECT
SHIP 1
偵察機
駆逐艦
巡洋艦
空母
潜水艦
戦艦
■演出効果抜群の鮮明なグラフィック
空母 撃沈!!
■18種類もの豊富なアイテム
ITEM
ハドウホウ 1
カーソル 8
戦艦
■タイマー機能によるスピーディーなゲーム展開
ITEM
OCEAN GRID
■プレイヤーの自由なレベル設定ができる対戦モード
SHIP
ITEM
60
あの海戦ゲーム『ネイビーブルー』が
前作をしのぐスケールで再び登場!!
12月7日開戦
定価 3,500円(税込)
BATTLER VS
絶賛発売中
対戦型
1人でも遊べます
VSバトラー
戦士達よ
知能とテクニックで
敵ロボット軍団をブッ飛ばせ!!
○巨大な地下迷路で
最後の聖域を我が物にせんと、
シリウス軍とバリアント軍の息つ
まる攻防が繰り広げられていた。
USE
USE CORPORATION
株式会社ユース 東京都台東区東上野1-9-8 ☎03(837)0385(代)



業界初
コンピュータ・コマーシャリズム・アートのプロフェッショナル養成学校
'91生徒募集中
TVゲーム少年たちと、勝負したい。
もはや、攻略するだけじゃ満足できない。TVゲームは、も
っともっと人間の感覚に近い、ビジュアルライフ・ツール。
だから、ぼくたちはTVゲームそのものをクリエイティブす
る。そんなTVゲームを本格的に学びたい、企業ニーズに
応えるスペシャリストになりたいという人のための専門
教育機関、それがヒューマン・クリエイティブ・スクールで
す。プランニング、デザイニング、プログラミング、CG、コン
ピュータ・ミュージックなどさまざまな総合力を必要とされ
るTVゲームを1人2台のコンピュータを使って1年間教育
いたします。もはやTVゲームは膨大なビッグビジネス。
将来ゲーム業界での活躍に夢を託す若者を、第一線で
活躍する一流の講師陣、独自のカリキュラム、豊富な教
育ツール、充実したカウンセリングなどで、TVゲーム時代
にはばたくあなたを広く募集しています。ご連絡ください。
TVゲームは自分で創る
将来ゲーム業界で活躍する
そんな個性的なあなたのための専門スクール、生徒募集中。
未来を志向し、個性に応える
ヒューマン・クリエイティブ・スクール
HUMAN CREATIVE SCHOOL
〒180東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
☎(0422)22-1171(代)
■学校説明会
11月25日(日)・12月16日(日)・
1月27日(日)・2月10日(日)・2月24日(日)
※詳しくは、お電話でお問い合わせください。


GAME BOY ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。
新日本プロレスリング(株)
スーパーチャイニーズ3
おもしろ過激に大変身!! 戦闘シーンがパワーアップ。今までの一画面型から、なんと横スクロールアクションゲームに大変身。つまり、RPGに横スクロールアクションゲームが合体したってことだ。凶悪な宇宙軍団に占領されたチャイニーズランドを救うため、珍殿下とジャック&リュウのドタバタ珍道中の始まり始まり〜!
91年1月下旬発売予定　予価6,300円(税別)
頭にくるほど
ダブル W熱
この熱闘は、どうだッ。
ツープラトンを仕かけられた獣神サンダーライガーに、
必殺技、あるいはウラ技はさく烈するのか。
かたや、VS.モードの"飛龍の拳外伝。"
続くは、RPGにS.S.アクションの"スーチャイ3。"


アツくなる!!!
どちらも迫力アクションが売りなだけに、
獣神サンダーライガーも後には引けない。
やればやるほどアツくなるスーパーゲーム、2つ。
もうすぐ、過激に登場だ!!
最強!!通信VS.モード搭載。3つのゲームモードに注目。「アクションモード」に「1P、VS.モード」、さらにはファン待望の「2P対戦モード」と遊び方自由自在。また、7タイプの格闘家がセレクトできる他、初心者から上級者まで迫力アクションが楽しめる"S.A.S.+AI"機能もバッチリ。まさに、ゲームボーイ最強のVS.ゲームだ。
12月22日発売!! 予価3,500円(税込)
飛龍の拳外伝
CULTURE BRAIN TM
カルチャーブレーン
〒124 東京都葛飾区宝町2-30-16
おもしろ情報局 TEL.03(695)3513


ASCII MAGAZINE
絶賛好評発売中
お待たせしたねっ!
ファミコン通信別冊
大トロ倶楽部2
片山まさゆき著
定価980円(税込み)
しあわせのかたち 1
桜玉吉
FAMITSU COMIX
桜玉吉著 定価910円(税込み)
しあわせのかたち1
しあわせのかたち 2
桜玉吉
FAMITSU COMIX
桜玉吉著 定価910円(税込み)
しあわせのかたち2
大トロ倶楽部 1
片山まさゆき
FAMITSU COMIX
片山まさゆき著 定価910円(税込み)
大トロ倶楽部1
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山 ㈱アスキー雑誌書籍営業部 電話(03)486-1977 株式会社アスキー
●ブックカタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・使用機種を明記の上、宣伝部FAM係までハガキでお申込みください。

ファミコン通信 Gavas system ガバスシステム

⬇ガバスでもらうプレゼント応募券

	増刊１号
今回のクイズの答え	西田ひ○る
ご住所	□□□-□□ 都道府県 市区郡 / 電話 (　　) ―
お名前	※会員番号(かいいんばんごう)
欲しいプレゼント名	○ 番の
同封したガバスの総額	万 千 百 十 一 ガバス

※会員番号のない人は書かなくてけっこうです。

ガバスシステム

キミとファミコン通信をつなぐチケット制度、それがガバスシステムだ。右上にある応募券に、クイズの答えを書いて必要なガバスを送るだけですてきなガバスアイテムが貰えるぞ。ファミ通本誌の補助券ガバスと共用できるから、たくさん集めてドンドン応募してね。

チケットの入手方法

下にあるのが補助券ガバス。これをていねいに切り取ってとっておこう。キミの投稿が増刊号や本誌の各コーナーに採用されれば、5000ガバスまでもらえる特典もある（詳しくは各コーナーの記事を読んでね）。編集部からは金色に輝くガバスチケットを送るのだ。

応募方法

次のページにあるのがガバスアイテムだ。ここからキミの欲しいものを選ぼう。そのアイテムに必要な数のガバスが集まったらいよいよ応募。このページの右上にある応募券に必要事項を書き込んで編集部あてに送ってね。キミの応募券が編集部に届きしだいアイテムを送るぞ。

今回のクイズ

増刊1号のクイズ（○の中に文字を入れよう）

今回の表紙を飾るアイドル歌手は
西田ひ○る

ご注意

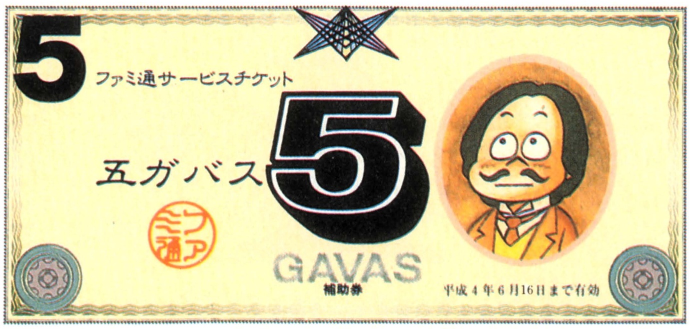
１番から４番までのアイテムは毎号抽選で30人に送ります。1800ガバス以上の表示のある品物への応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけで応募することはできません。

今回の応募の締切は、
1990年12月14日到着分まで！

あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー ファミコン通信編集部 ガバスシステム係









※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

ガバスでもらうプレゼント!!

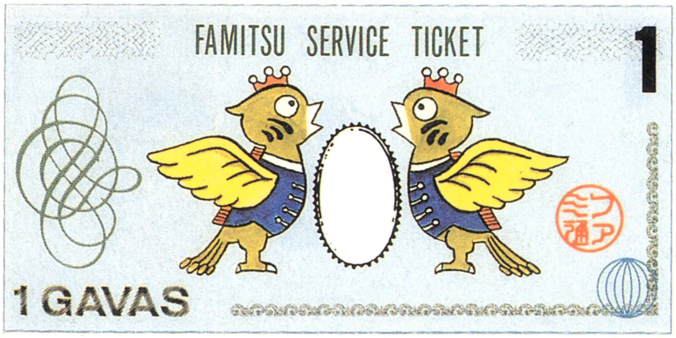
1ガバスを笑う者は、1ガバスに泣く、地道に集めるべし！

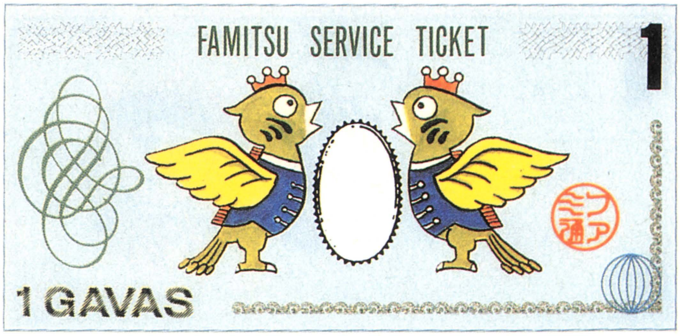


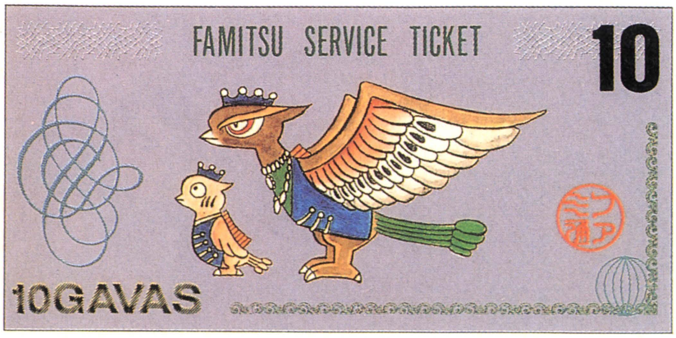
9 13 番のソフトの種類は選べます。

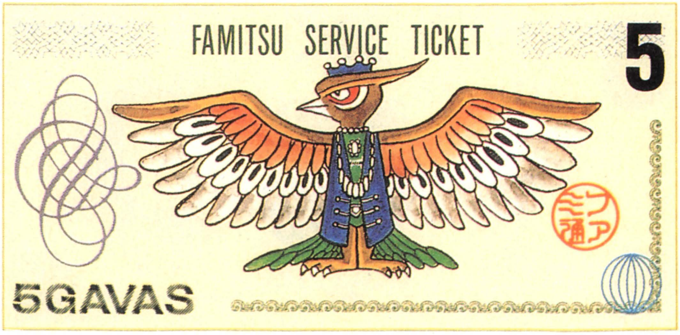
1	水野店長の色紙	17 ガバス
2	ファミ通ステッカー	50 ガバス
3	ファミ通ノート	200 ガバス
4	ベーしっ君の色紙	500 ガバス
5	ファミ通テレホンカード	680 ガバス
6	ファミ通カンペンケース	780 ガバス
7	ファミ通カートリッジケース	990 ガバス
8	ゲームボーイ通信ケーブル	1000 ガバス
9	ゲームボーイカートリッジ	1750 ガバス
10	ファミ通時計	1800 ガバス
11	ファミ通電卓	1980 ガバス
12	ファミ通トレーナー	2480 ガバス
13	セガ、PCエンジン、ファミコンカートリッジソフト	3500 ガバス
14	アスキースティックエンジン	4000 ガバス
15	ラジコン バンキッシュ4WD	7800 ガバス
16	ゲームボーイ	8500 ガバス
17	ファミコン	9800 ガバス
18	ソニー ウォークマン(WM-52)	11800 ガバス
19	セガ メガドライブ	12500 ガバス
20	PCエンジン	16500 ガバス

※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。









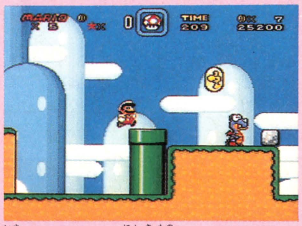
PRESENTS

読者プレゼント

はがき1枚で好きなソフトがもらえてしまうとは、ファミコン通信の読者の人たちってなーんてしあわせ者ばっかりなんでしょう。それにひきかえ、ウチらなんて……ねぇ。



1 スーパーファミコン
スーパーマリオワールド
任天堂――3名



今や、みんなの人気者になったマリオ。スーパーファミコン版の、新しい冒険の舞台は不思議の島なのだ。

2 スーパーファミコン
F-ZERO
任天堂――3名



9つの惑星にある15のサーキットを走りまくる、最高クラスのレーシングカーどもを操るのはキミだ。

3 スーパーファミコン
ボンバザル
ケムコ――3名



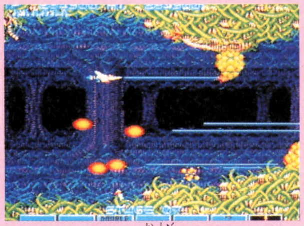
制限時間内に、画面上にちらばった爆弾や地雷を爆発させていく、痛快アクションパズルゲームだ。

5 スーパーファミコン
ポピュラス
イマジニア――3名



神と悪魔のふたつの陣営が、互いに相手の種族を滅ぼし合うためにしのぎを削る究極のシミュレーションゲーム。

7 スーパーファミコン
グラディウスⅢ
コナミ――3名



アーケードからの移植。3Dステージを削ってシェイプアップし、低難度モードがついてユーザーフレンドリーに。

9 スーパーファミコン
パイロットウイングス
任天堂――3名



キミはフライトクラブの練習生になって、高等な飛行技術を次々にマスターしていかなければならないのだ。

4 スーパーファミコン
ファイナルファイト
カプコン――3名



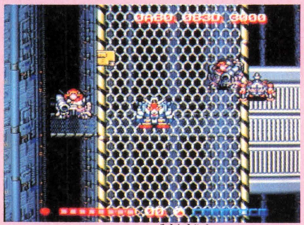
次々と出てくる巨大なキャラが、画面狭しと動き回る。臨場感あふれる格闘アクションゲームだ。

6 スーパーファミコン
ガデュリン
セタ――3名



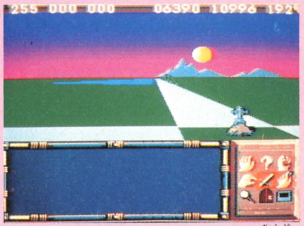
剣と魔法を使って闘うRPG。グラフィック処理と演出に新たな手法を取り入れて、深みのある冒険が可能になった。

8 スーパーファミコン
SD ザ・グレイトバトル
バンプレスト――3名



SDヒーローたちが総登場するアクションゲーム。背景の多重スクロールが超リアルにキミに迫る。

10 スーパーファミコン
ドラッケン
ケムコ――3名



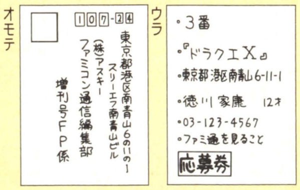
フィールドもダンジョンも3Dで表示されるRPG。フランス製のパソコンゲームからの移植モノ。

応募のきまり

官製はがきに応募券をはり、ソフトの番号、住所、氏名、年齢、電話番号、いちばん興味のあることを書いて、ファミコン通信編集部増刊号FP係まで送ってください。あて先は、148ページにあるぞ。締切は12月14日(当日消印は有効)。賞品は、発表から1～2ヵ月で届く予定だ。

はがきの書き方

応募はがきを書くときに注意してほしいのは、応募券を必ずはるということ。これがないと、絶対に無効になる。それから、住所や氏名などの書き忘れがないかを確かめること。抽選に残っても、氏名や住所が書いてないために無効になってしまうはがきがけっこうある。もったいないよね。応募はがきは、右の例を参考にわかりやすく書いて応募してね。



増刊1号の当選者は、増刊2号(12月14日発売)で発表するぞ!!



嗚呼！感動

マリオブラザーズの青春

ぼくらのヒーロー、マリオはいったいどんな人生を歩んできたのだろう。てなわけで、人間マリオの半生を勝手に想像してみたのだ。これでいーのか！これでいーのだ？　なお、当然実際のゲーム等とは断じて無関係であるのである!!



絵・石原豪人

マリオ・ミケランジェロ・アントニオーニは、北イタリアの小さな町に生まれ育った。両親はそれぞれオリベッティとフィアットの工場に勤めていたが、多感なマリオ少年は都会にあこがれ、芸能界にあこがれていた。やがてマリオは、学校を出るとすぐにローマに上京。映画俳優を目指して俳優養成学校に進んだ。俳優養成学校での成績は上々だったが、田舎者のマリオは女の子にも相手にされず、同級生にもバカにされる毎日。

「よおマリオ、あんまり難しい顔してると女の子にもてにゃーずらよ。楽しくやらないと損ずら、ふおっほっほ」

「えー、マリオくんてなんか暗い感じ。真面目すぎるんじゃない。いい人なんだけどぉー」

マリオはしかし都会の誘惑に負けず俳優養成学校を無事卒業した。だが、学校を出てもすぐに俳優になれるわけではない。映画もテレビも、何十回もオーディションを受けては不合格を繰り返した。

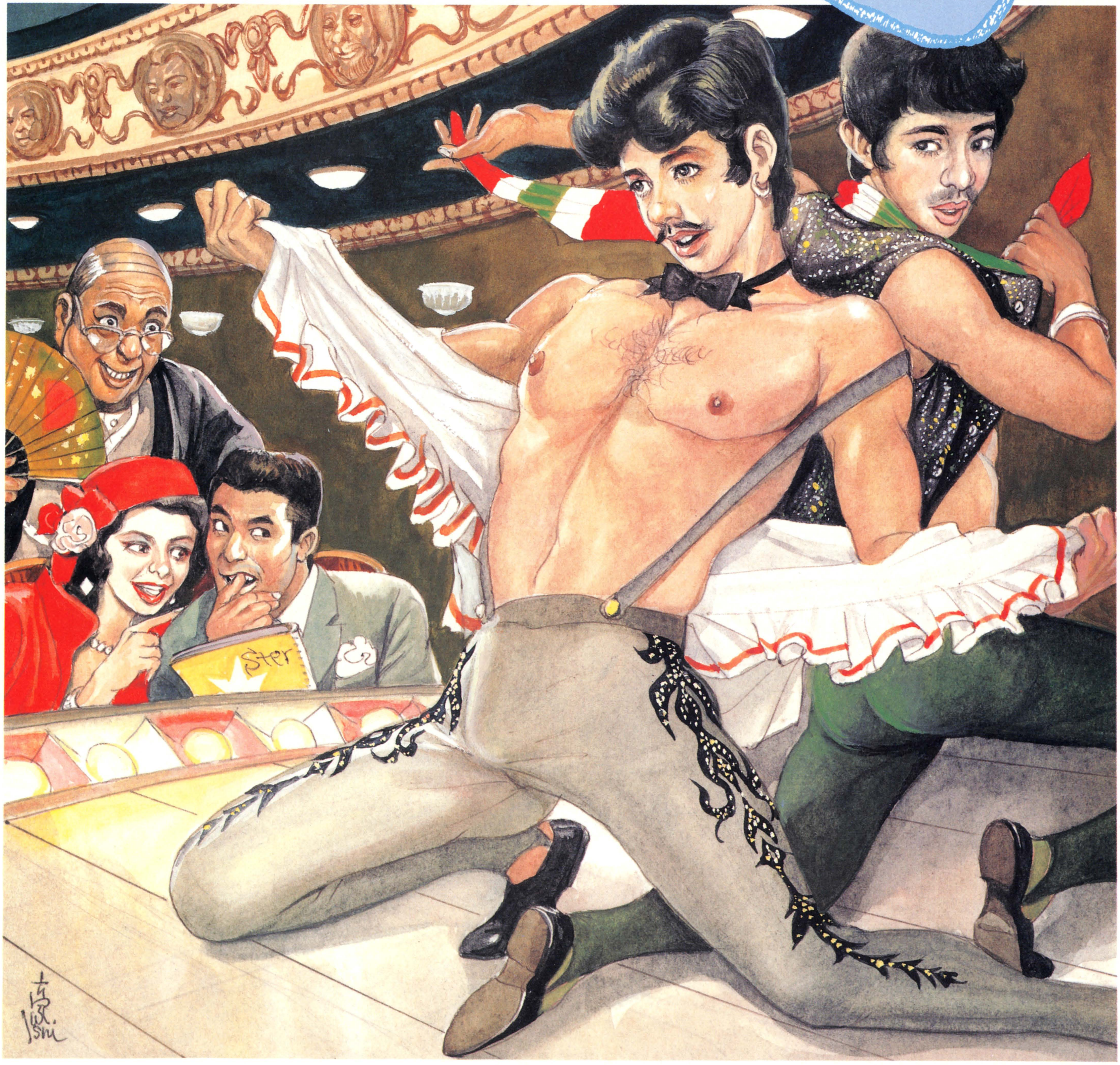
THE SECRET OF MY SUCCESS

マリオにとって不遇の数年が過ぎた。この間、皿洗い、ビル清掃、道路工事、死体洗いと、ありとあらゆるアルバイトをしながら、マリオはチャンスを待った。あいかわらず女の子にはもてなかった。そんな時、日本のゲーム会社、任天堂が新しいゲームのための出演者をイタリアで募集しているという話が耳に入った。

「これだ！」

映画とまったく違うゲームという世界。だがこの新しい世界にマリオは激しく惹かれた。さっそくマリオはオーディションに応募した。

フィレンツェのオーディション会場にはイタリア全土から数千人の応募者が集まっていた。そしてこのオーディション会場で出会ったのが、その後コンビを組むことになる生涯の友、ルイージだった。





数千人にのぼる応募者の中から見事合格したマリオ。まったく新しいゲームという世界で、マリオのやる気はいやが上にも高かった。最初の作品は『ドンキーコング』。コングにさらわれたレディーを助け出すため、いくつものステージをクリアーしていく全編ハードなアクションのゲームだったが、若いマリオはスタントなしでこなすという奮闘ぶり。作品の完成度も高く、好調なセールスを記録した。初めて共演した女優レディーとの噂もささやかれたりもした。

次の作品は始めての悪役に挑戦した『ドンキーコングJr』。だがこの役どころはいまひとつ評判が悪かった。やはりマリオはベビーフェイス(善玉)、という評価が定着することになった。その後、初めてルイージと組んだ『マリオブラザーズ』で、マリオはついに看板キャラクターとなった。だがまだ爆発的人気には到らず、『パンチアウト』、『テニス』、『ピンボール』などで、端役をやることも多かった。その後『レッキングクルー』を経て、再びルイージと組んだ『スーパーマリオブラザーズ』で、ついにマリオの人気が爆発した。



『スーパーマリオブラザーズ』は空前の大ヒットを記録した。大女優ピーチ姫との共演も話題を呼んだ。

人々は争ってこのゲームを手に入れようとした。さらにマリオは『スーパーマリオブラザーズ２』、『同３』と快進撃。日本で、アメリカで、そして故郷イタリアで、マリオの人気が爆発した。子供の人気はもちろん、『スーパーマリオブラザーズ』シリーズのテーマがつねに、さらわれたお姫さまを助け出すことだったことから、女性に対する人気も上昇。まるでアメリカのテレビシリーズ『逃亡者』のデビッド・ジャンセンのようだったが、これで単なる子供受けのするアクションキャラクターから、グローバルな大衆の人気を得、マリオの人気はまさに不動のものになったといってよいだろう。

その後も大作『スーパーマリオブラザーズ３』、『スーパーマリオランド』とヒットを飛ばし、マリオはまさに任天堂の顔となった。今やその出演ギャラも天文学的な数字になったと聞く。そしてこの冬、ついに超大作『スーパーマリオブラザーズ４』に出演が決定‼ またイタリアの英雄としてイタリア国民栄誉賞受賞の噂もまことしやかにささやかれるまでに。だが今でも親友ルイージとの友情を大事にするなど、マリオは少しも変わっていない。子供を愛するスーパーヒーローなのだ。



この物語は実在の人物、ゲーム等とはいっさい関係ありません。

禁断の秘技!

タイトルまわりも、ガラッと変わって心機一転の禁断の秘技。なに!? ヘタな字だって? よけいなお世話。

ファミ通㊙情報部

FC ガンナック ©トンキンハウス

ガンナック、いろいろできるコマンドだ!!

ステージセレクト&隠しステージ

CONFIG. SYSね



⬅タイトル画面でコンフィグレーションを選ぼう。

サウンドテスト05にする



⬅サウンドテストを05に合わせるのだ。

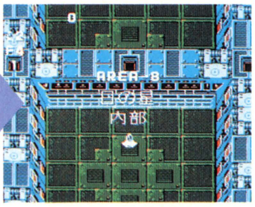
するとッ

ステージ選択可能



⬅それだけで、いきなりステージが選択できるのだ。

ほらね!!



⬅ほら!! いきなりステージ8だ。すごいだろ。

しかも……



⬅しかも、エリア0なんていうステージもあったぞ。

ステージ0!?



⬅星の星!? なんか変な名前のステージだなぁ。

ショップで買い物、タダでオーケー!?

ショップへ入ろう



⬅ゲームスタートして、ショップへ入るのだ。

ふだんは買い物できないが



⬅最初はお金がないので、買い物できないのだ。

コントローラーIの
✚ボタンの左と
セレクトボタンを
押したままにする

10円まで買えるぞ



⬅6円の買い物をしたら、4円残ってるでしょ。ほら。

しかも、

ショップを出るとき

コントローラーIの
✚ボタンの右と
スタートボタンを押す

コンバーターも!?



⬅サービスでコンバーターまで。良心的な店だなぁ。

シューティングゲーム『ガンナック』の便利な秘技をふたつ紹介しよう。

まずは、ステージセレクトのやり方だ。タイトル画面でCONFIG. SYSを選び、がんなっくコントロールルームへ入る。そこで、サウンドテストを05に設定する。それだけで、なんとエリア表示が自由に変えられるのだ。しかも、エリア0という隠しステージも選択できるぞ。このステージは、いろいろな空中物が出現するデバック用のステージなのだ。

もうひとつは、ショップでタダで買い物ができる秘技だ。まずスタート時に、コマンドを入れた状態でショップ内の店員と話そう。そうすると、ふだんは買い物ができないのだが、なぜか10円までの買い物ができるようになっているのだ。しかも、ショップを出るときにもうひとつのコマンドを入力すると、サービスにコンバーターまでもらえてしまうぞ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

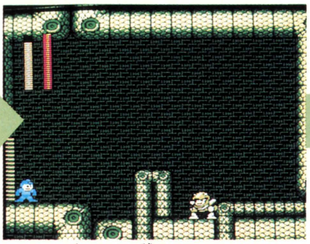
FC ロックマン3 ©カプコン

時間よ止まれ!! 敵が止まるぞ!!

東京都　及川健太郎　(会員番号902538)

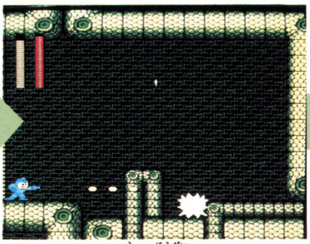
コントローラーⅡの✚ボタンの上と、Aボタンを押しつづける

敵が出てきたぞ



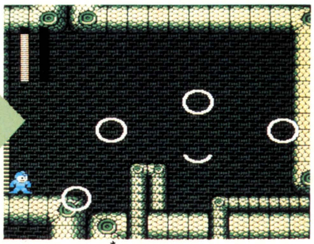
⬆なにも知らずに敵のおでました。

動かないからラクチン



⬆へへへ……。撃ち放題だぜ!!　どうだ。

あっという間だ!!

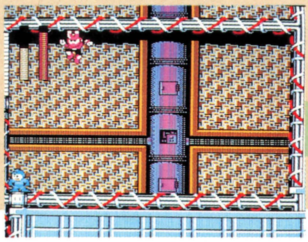


⬆あっという間にやっつけたぞ。やった。

『ロックマン3』で敵が止まってしまうという、とってもゴージャスな秘技が発見されたぞ。これで、ボスが倒せなかった人も簡単にやっつけることができるぞ。やり方は、プレー中にコントローラーⅡの✚ボタンの上と、Aボタンを押しっぱなしにするだけ。ボタンを押している間、敵は身動きが取れなくなるのだ。

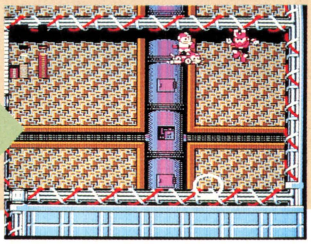
マグネットマンの場合

あれ!? ちくしょー



⬆マグネットマンの場合は例外で、この状態で止まってしまう。

ラッシュジェットを使え!!



⬆ラッシュジェットがないと、こいつは倒せないぞ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1400ガバス

FC 維新の嵐 ©光栄

日本十景で精神力を回復!!

茨城県　市川恭広　(会員番号902539)

特に変わりないが



⬆ヘックス上にはなんの目印もないけど……。

よいながめだ



⬆那智の滝で、精神力が完全回復だ!

説得などの行動をくり返すと、体力と精神力がどんどん減っていく。このうち、体力は1日たてばある程度回復するけど、精神力を回復するにはお金が必要。みんなも、なけなしのお金を払って宿屋などを利用してることと思う。

そこで、ここに日本の名勝十景ともいわれる、隠れた精神力回復ポイントを紹介しよう。マップ上に示した名所に行くと、あまりの絶景に感動したのか、要人の精神力が最高値まで回復するぞ。もちろんタダでね。ただし、ヘックス上のポイントはキミたちで探してくれよな!



図書券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

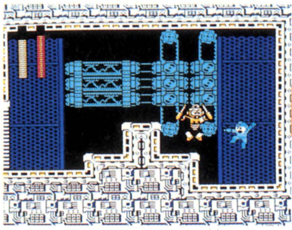
FC ロックマン3 ©カプコン

なくても使えるラッシュマリン、ラッシュジェット

愛知県　朱宮幹二　（会員番号902540）

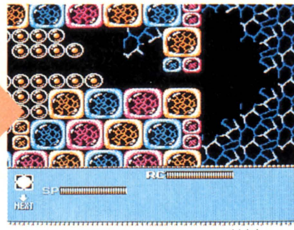
ラッシュマリンの場合

スパークマンを倒す



⬆まずは、スパークマンを倒せ!!

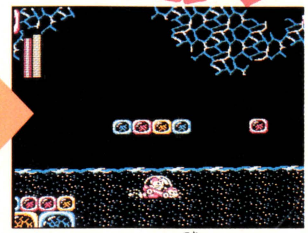
スパークショットだ



⬆ポーズをかけてスパークを選択する。

コントローラーⅠの✚ボタンの右と、スタートボタンを同時に押す

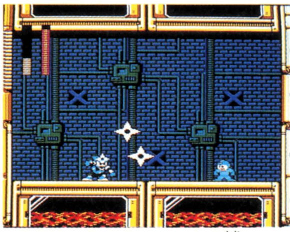
するとホラ…



⬆パワーをためれば、使えるぞ!!

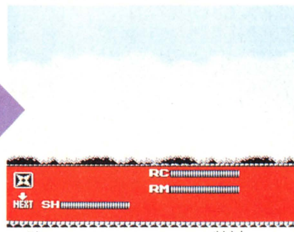
ラッシュジェットの場合

シャドーマンを倒す



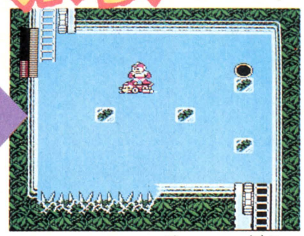
⬆こちらは、シャドーマンを倒す。

同じことをすると



⬆同じく、ポーズをかけて選択する。

ホレ、ジェット



⬆パワーをためんと使えんよ。注意!!

ラッシュマリンとラッシュジェットを連れていなくても、彼らを使用できる秘技なのだ。ラッシュマリンの場合は、まずスパークマンを倒そう。そうしたらポーズをかけてスパークショットを選択し、そこでコマンドを入力しよう。

図書券 1000円
ファミ通チケット 700ガバス

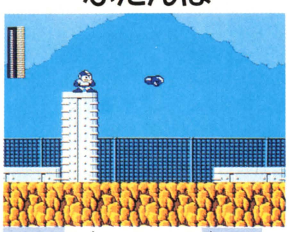
FC ロックマン3 ©カプコン

ロケットパンチを上下に!!

広島県　三浦充晴　（会員番号902541）

ハードマンを倒すとハードナックルがもらえるよね。じつはこのハードナックル、上下に誘導できるのだ。コントローラーⅠの✚ボタンの上を押しながら、ハードナックルを撃つと上方に。下を押しながら撃つと、下方にパンチが飛ぶぞ。

ふだんは



⬆ふつうに撃つとまっすぐ飛んでいく。

上を押すと



⬆ほら、上方に飛んでいくでしょ。場所によっては、とても使えるぞ。

下を押すと



⬆下を押すと下方にパンチが飛ぶ。だからなんだ!!　っていわれても……。

図書券 1000円
ファミ通チケット 900ガバス

FC ぼくドラキュラくん ©コナミ

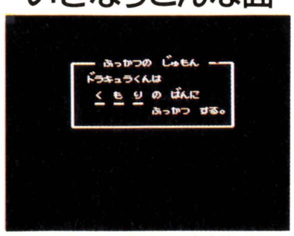
全パスワードだっ!!

東京都　但野友里恵　（会員番号902542）

ステージ1	つきよ
ステージ2	やみよ
ステージ3	くもり
ステージ4	こさめ
ステージ5	まなつ
ステージ6	あした
ステージ7	よあけ

『ぼくドラキュラくん』の全パスワードを紹介しちゃうぞ。復活の呪文は『ドラキュラくんは○○○のばんに、ふっかつする』。丸のなかに3文字の言葉を入れるだけ。なんか、しゃれてるパスワードだよね。がんばって全ステージクリアーをめざせ。

いきなりこんな面



⬆パスワードがあれば、初心者でも飽きずに遊べるよね。よかったね!!

なんだこの敵は



⬆いきなりこんなステージもできちゃうのだ。いままでの苦労はなんだ!!

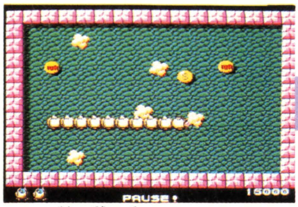
図書券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

PC ゴモラスピード ©ユー・ピー・エル

1UPでクレジット増加だぞ!!

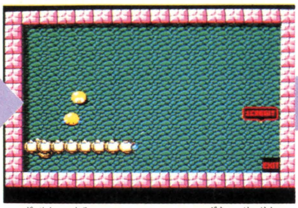
静岡県　佐藤竜馬　（会員番号902543）

ACT3で



⬆この面は敵が出てこない、ボーナス面みたいなカンジなのだ。

押し込めろっ!!

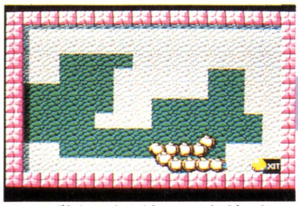


⬆地面を囲んで、1UPとS玉を発見してEXITへ押し込めろっ!!



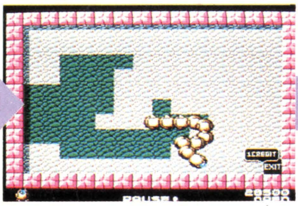
⬆そしたら、爆弾で自ら自爆!!　そうすればこの面から、またできるからだ。

これを繰り返そう



⬆この動作を繰り返せば、最高6回までクレジットを増やすことができるぞ。

ほれ、1クレジット



⬆ほれ、これでまた1クレジット増えたぞ。ううっ笑いが止まらない!!



⬆ほら、見てみてクレジット6ってなってるでしょ。これでもう安心だね。

なんと、『ゴモラスピード』でクレジットを増やせる秘技があったのだ。

ACT3で、地面を囲むと1UPキャラふたつと、S玉(時間を止められるアイテム)がひとつでるよね。それをEXITに押し込むだけで、クレジットが増加するのだ。全部押し込んでしまったら、ワザと爆弾で自爆して同じことを繰り返せばいいだけ。くれぐれも、まちがって自機までEXITに入らないようにしよう。

しかし、クレジットは最高6回まででしか増えないので注意だぞ。3回までだったコンティニューの回数が、6回までに増えれば、いままで行けなかった面も見られるかもしれないね。がんばってね!!

図書券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

PC 桃太郎活劇 ©ハドソン

ゲロゲロモードだ!!

東京都　豊島洋平　（会員番号902544）

むずかしモードクリア!!



⬆とりあえず、クリアーしようぜ。

ゲロゲロだぁ!!



⬆おおっ、ゲロゲロモードだっ。

『桃太郎活劇』には、かんたんモード、むずかしモードなど、3種類のモード設定がついているよね。じつは、この3種類のモードのほかに、もうひとつモードがついていたのだ。一番難しい、むずかしモードをクリアーすると、なんとゲロゲロモードなるものが始められるぞ!!

ううっむずい!!



⬆最大HPが3個。死ぬとお金がなくなってしまうのだ。むずすぎるー。

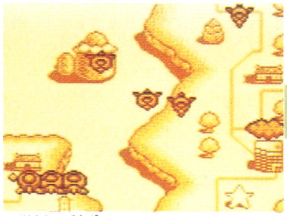
図書券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

GB ツインビーだ! ©コナミ

おなじみコナミコマンド!!

東京都　矢内祐一　（会員番号902545）

分身を取った状態で



⬆分身を装備したら、ポーズをかけろ。

ポーズをかけて、上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順にボタンを押す

『ツインビーだ！』で、あのおなじみのコナミコマンドが使えるのだ。ゲームをひとり用でスタートさせて、分身のベルを取る。そうしたらスタートボタンでポーズをかけ、コマンドを入力する。すると分身が『グラディウス』のオプションのような動きに変わるのだ。



⬆自機が止まってしまうと消えてしまう分身、がオプションみたいになるぞ。



TACOX

大差ないぞ

ビデヲゲーム通信 97

増刊号だからといってなにが変わったわけでもなく、のんきに続くぞビデヲゲーム通信。よく言えばマイペース、悪く言えばいい加減だな。そういえば通算回数のカウントが間違っていたので修正しました。これを機会にあなたの時計も修正するとよいでしょう。余計なお世話だな。ちぇ。

麻雀の強者は『雀豪』、剣の強者は『剣豪』



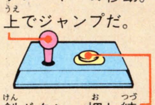


©IREM 1990

大阪の名門アイレムの新作は、同社『最後の忍道』の流れを汲んでいるように見えてじつはまるで関係ない、刀でブッタ斬り和風アクションゲーム『剣豪』である。その昔『雀豪』という麻雀ゲームがあったが、これともまったく関係ない。注意。

さてこの『剣豪』、ご覧のとおりグラフィックがイナズマビューチホーだ。最近のアイレムのゲームはどれも絵がきれいすぎる。目の保養に最適ね。

操作方法



プレーヤーの移動。上でジャンプだ。

剣ボタン。押し続けて力を溜めれ。

操作は単純。初めてでも安心。お金が多い日はさらに安心だ。ちなみにふたり同時プレーなんてイキなこともできるので、やるとよい。サクサク進むぞ。



一刀両断

プレーヤーは剣豪、すなわち剣の達人なので、剣さばきは超一流。剣さばきのヘタなヤツが主人公だと困るが、そこらへんは大丈夫だ。思い切って敵どもを叩き斬りまくれ。



⬆剣の有効範囲はバカ広い。敵が近付いたらとにかく振りゃれ。

⬆上段の構えからバッサリと一刀両断。たまったもんじゃない。

⬆あべしって感じだな。正義とはいえ、ちと残忍であるような。



溜めて撃つのが男の花道フラワーロード

R-9も溜めたしビックバイパーも溜める。いままさに溜めて撃つのがトレンディーといった案配。闘う男の花道ってオモムキであるな。この『剣豪』の主人公らも溜めて斬ることをどっかで憶えたらしい。ところでなにを溜めてだろうね。よくわかんないけど、強いから別によい。



⬅宇宙戦艦ヤマトのように彼も粒子を集める。この動作は上半身の防御も兼ねているが下半身は無防備。タマに気をつけろ。



壱段階

⬆なんの工夫もなく剣を振り下ろした状態。腕が裂けてて痛そう。

弐段階

⬆ちょっと溜めて振ったとき。見た目凄いが威力は梅の上程度だ。

三段階

⬆さらに溜めてみた。見た目は弐段階と変わりないが、やや強い。

四段階

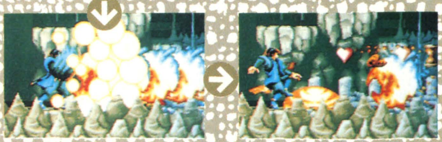
⬆溜めまくるとこうだ。暴れん坊将軍な感じですべて破壊しつくす。

灯籠斬ってアイテムを



⬆道端の灯籠や箱には、アイテムが隠されている。

ゲームの基板の中にはアイテムの精が住んでいてね、困っている人のためにアイテムを隠しておいてくれるの。アイテムの精に感謝しようね(子供電話相談室風)。

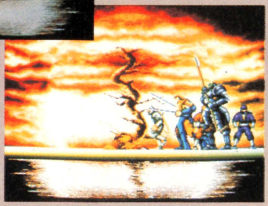


⬆破壊するとアイテムが出現なさるのだが……。

⬆ハズレもある。灯籠に爆弾しかけんなよなあ。



⬅彼女が蘭姫さま。前かがみでさらにうつむき加減でお先真っ暗な感じ。憂いを帯びた深窓の令嬢ってところかちら。



➡そこに襲いかかる不埒な野郎ども、それが夜叉忍群とかいうヤツらだ。秘密を知った者は生かしちゃおけねえって感じ。

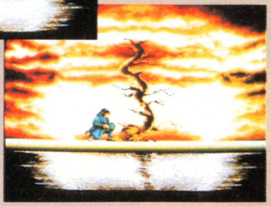
ストーリー

その昔、強大な魔力をもつ妖魔が現われ、日の本の国を手中に収めんとした。しかしひとりの勇敢なる若者がそれを防ぎ、妖魔をある島に閉じ込めた。

時は流れ、修行に出ていた若者の子孫、青龍丸と赤龍丸は、青龍丸の許嫁蘭姫より妖魔が復活したとの知らせを受け急いで孤島に戻った。しかし時すでに遅く、夜叉忍群と名乗る者たちにより家は破壊され、蘭姫も傷を負っていた。ふたりは先祖伝来の妖刀・修羅王と羅刹王を手に、再び妖魔を閉じ込め夜叉王を倒すために旅だった。



⬅なにも殺生することないのにね。赤い夕陽が目に染みる。蘭姫の生き血も地に染みる。なけてくるじゃあごさんせんか。



➡知らせを受けた青龍丸が蘭姫の元に駆けつけるが、ときすでに遅し。悲しみを怒りに変えてレッツゴーってな感じだ。

STAGE 1



⬅荒れ果てた大屋敷の周りと内部がこのステージの舞台。そこらじゅう忍びの者だらけでいやーん。

⬇シークレット蓮で身長を伸ばした大仏さま（ウソ）。



⬅連なりまくっちゃって、一見なにがなんだかわかんない人たち。見事な連係プレーだ。力を溜めて一気にまとめて倒しちまえ。

このステージの見どころ



⬅マヌケ画報1。それで隠れたつもりか！　爽やかな笑いを誘うほのぼのとした風景だ。

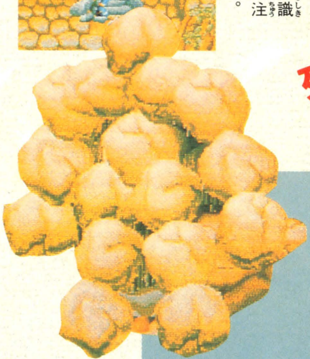


⬅槍の上に乗っちゃったりして、ちょっとおちゃめな青龍丸くん。

STAGE 2



⬅落石注意の標識なんかないので注意せよ。痛いぞ。

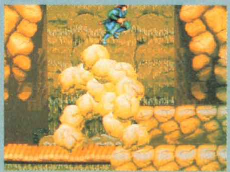




⬆坂道の途中には口から火を吹く大道芸人が。南蛮な野郎である。バテレン。

このステージの見どころ

このゲームはタイム制。時間切れでひとりミスとなるのだが、このボスだけはあわてず、じっくりと時間をかけて観察していただきたい。見ているだけでかなり愉快な気持ちになれるので、是非そうしろ。

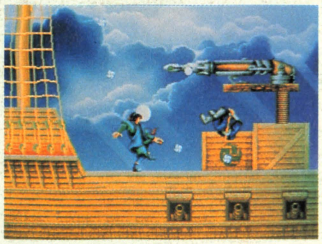


⬆頭の上や肩の上などにも乗れますな。マヌケである。



⬆本体はコレ。こいつが石をコントロールしてるわけね。

STAGE 3



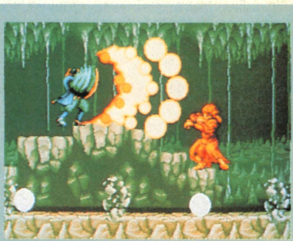
⬅南蛮船に乗って新天地へ行こう！　こんな大げさな武器作んなよ。迷惑だから。

このステージの見どころ

子ボスたちの多彩な攻撃に目をシロクロ。しかし実際に目をシロクロさせるのは難しいぞ。やってみるとそのツラサが身に染みる。



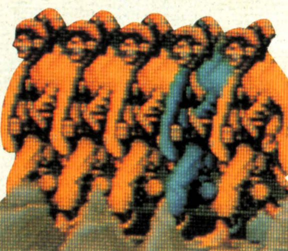
⬅ジャンプ力があっても、実生活では役に立たん。



⬅ちゃんとリアクションしてくれるところがよいです。

走り去る素浪人

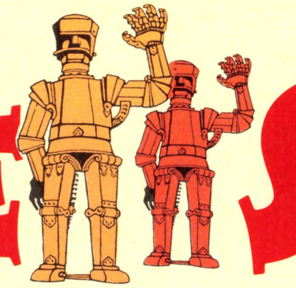
➡マヌケ画報2。こんなやつらが道を歩いてたら怖い。でも素浪人って、うらぶれ具合いがかっこいいのでよい。



美麗なグラフィックはまだまだ続く!!
TO BE CONTINUED !!

GAME STREET

ゲーム　ストリート



ファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブ、ゲームギアの最新ゲームを一挙に紹介するのが、このGAME STREETなのだ。

GAME STREET FC ファミコン

昔むかし、といっても何年か前、カップラーメンで中にゆでたまごが丸ごとひとつ入っているのがありましたとさ。それはそれは、たいそうおいしかったのに発売中止になってしまったとさ。

パジャマヒーロー

カプコン　12月7日発売　6200円

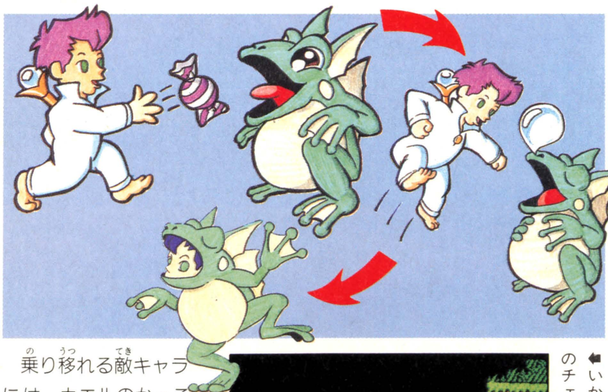
少年ニモが主人公の横スクロールのアクションゲームだ。舞台は夢の中の不思議な世界で、ステージは全部で8つ。きのこの森や、花畑、おもちゃの館などのステージがある。各ステージごとに決まった数のカギを集めて、ゴールにたどり着けば、ステージクリアー。ゴールに着いても、カギがそろってなければ、とびらは開かないぞ。

敵キャラの中には、ニモの投げるキャンディーを食べて眠ってしまうものがいる。そういう敵に、ニモは乗り移ることができるのだ。そうすると、敵キャラのもつ能力を自分のもののように使うことができ、地面を掘って地中を進めたり、高いジャンプができるようになったり、空を飛べたりするのだ。これはなかなか快感があるぞ。

キャンディーだけがたよりなのだ!!

キャンディーの使用法

その1　眠らせてのりうつる



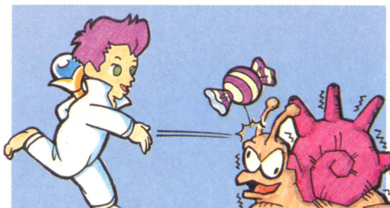
乗り移れる敵キャラには、カエルのかっこうをしたフロッグル、もぐらのようなチェリー、ゴリラみたいなブライアン、イモリみたいなチェロキーなどがいる。どいつも個性派ぞろいだぞ。



⬅いかにも探検隊ルックな感じのチェリー。土の中はこいつだ。

その2　敵をしびれさせる

キャンディーを投げつけても食べない敵キャラは、なぜかしびれて動けなくなってしまうのだ。ニモが持っているキャンディーはきっと毒入りにちがいない。彼の将来が心配になる今日この頃だ。



ちょっと体を貸してくだされ

カギをさがせー



⬆こいつがフロッグルなのだ。乗り移るとジャンプ力がすごい。



⬆地下深きところにて、1UP発見。これもまた楽しからずや。



⬆ジャンプだー！　こいつは壁面にへばりつくことができるのだ。

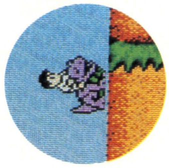
カギみっけー!



およげー!!



へばりつけ!!





⬆地面をずんずん掘り進んだら、こんなところに出ましたけど。カギがあった、あった。

爆笑愛の劇場

ココナッツジャパン 12月29日 発売 7300円

大爆笑のボードゲームだっ

大学生活を題材にしたメチャクチャ楽しいボードゲームが登場だ。4人までプレーできるので、年末年始のパーティーシーズンには、もってこいのゲームだ。
入学から卒業、就職までの学生生活を、誰が一番要領良く、楽しく過ごせるかを競う。最終的に、知性、好感度、体力の各数値、所持金、大学での単位数、そして男女交際の進展度などを総合して順位を決定する。しかし、なんといっても一番楽しいのは男女交際。デートでのコマンド選びは楽しいぞ。

親を決めるのだ

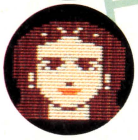
父と母の両方を選ぶと、両方の特徴を受け継いだ自分自身が決定する。仕送りの金額、顔の良し悪し、体力まで決まってしまうので、いい親のもとに生まれたいね。でも、自分の名前は自由に入れられる。





べっくくんは、目はお母さんに似たようだ。どうも好感度が低そうだぞ。ひげがむさくるしいね。





ぼじおくんは、なかなか愛嬌のある顔立ちだね。好感度は意外によさそうだ。頭は悪そうだけど。





ぼんぞくんは親を恨むしかないだろう。もとがこれじゃあね。あとは、本人のがんばりに賭けよう。



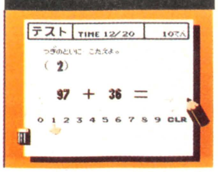


うーん、悪くはないんじゃないですか。でも、なんかお金はなさそう。お母さんよりはいいね。

大学入試

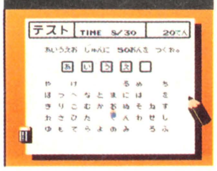
親が決まったら、次はいよいよ大学入試だ。成績によって、国立とうと大、私立あきやま大、にちなん大と入る大学がかわる。あんまりひどい成績だと、裏口大になり、いきなり50万円払うはめになるぞ。

数学



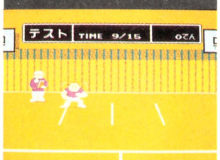
これはけっこう難しいと思うぞ。暗算の得意な人にはいいかもしんない。

国語



あいうえお順に並べる。RPGとかでパスワードを入れるのが好きな人向き。

体育



これは、まさしく連射が得意なゲーマー向きではないだろうかーっ。

大学生活をエンジョイしよう!

サークル活動

大学に入ったら、まずサークルを決める。マリンサークル、相撲サークル、ファミコンサークル、宗教サークルなどがある。入るときにお金がかかったり、変な先輩に迫られたりとか、サークル活動もなかなか大変。



⬅宗教は人を救うものなのです。ああ、合掌合掌。



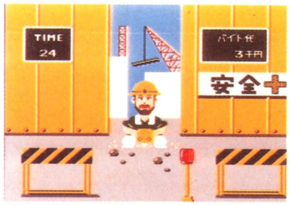
⬅ファミコンっておたっきーだったのか。ああ合掌。

バイト

大学生活をエンジョイするには、なんといっても元手が要るのだ。家庭教師から肉体労働、売り子、モデルなど、いろいろなバイトがある。家庭が貧乏だと、バイトは不可欠だぞー。しかし、親が金持ちなら必要ないのだ。



⬅家庭教師は、やっぱり大学生のバイトの定番です。



⬅肉体労働はひたすら連射。速く撃つほど金がいいのだ。

男女交際

なにかのきっかけで異性と知り合えると、デートができるようになる。なんとか彼女(彼)の機嫌を損ねないようにすれば、ハートのマークが増える。マークがゼロになると捨てられてしまうぞ。マークを溜めればうっしっし。

ナンパすれー!!

⬇こ、こ、混浴の出逢いだって、たまりませんな。しかし相手にしてもらえず。





⬆やったぜ、みえちゃんとお友達になれたのだ。やっぱり、コンパが基本だね。



⬅夜の公園でのデート。な、なんか、おとなの雰囲気が漂ってるぜ。



⬆ああ、恵まれないロザリーに誰か愛の手を! といっても、この顔じゃむりだろ。

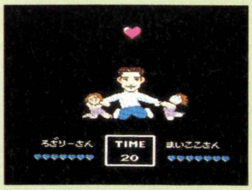
こんなこともあるよ

なんでこいつが



⬅世の中狂ってる。そんなばかなことが……。

彼氏を奪え!!



⬅連射で勝てばひとの彼氏を奪えるのだー。



ムサシの冒険

シグマ商事　12月22日発売　6500円

『ムサシの冒険』は宮本武蔵の息子ムサシが主人公のＲＰＧなのだ。ムサシの目的は、黄泉の国から復活した佐々木小次郎を倒すことだ。

フィールドを移動しているときは、ななめ見おろし型の画面。敵と出会うと戦闘画面に切り替わるぞ。戦闘で敵を倒すと、修行値がもらえる。ある一定の修行値がたまると格が上がり、攻撃力や防御力が上がるのだ。

このゲームでは、魔法の代わりに法力というものがある。法力は体力を回復できたり、敵にダメージを与えることができるのだ。格が上がると、法力の効果も上がるぞ。最初のほうで覚えた法力でも、最後まで十分な効果を発揮してくれるなんて、魅力的だよね。法力を駆使して敵をけちらせ。

ムサシの冒険が始まるぞ

ストーリー



➡平和な国に、妖魔餓次郎の魔の手が及ぼうとしていたのだ。



⬅妖魔餓次郎を倒すために、ムサシが立ち上がったのだっ！

巌流島で討ち死にしたはずの佐々木小次郎が、黄泉の国から復活した。小次郎は悪魔に魂を売り、妖魔餓次郎として復活したのだ。餓次郎の心にあるのは、宮本武蔵に対する復讐心のみだった。そしてついに、宮本武蔵の息子であるムサシの住む村まで、餓次郎の魔の手が及んできたのだ。

ムサシの力はまだ弱く、とても餓次郎にかなうはずもなかった。しかし、父の記した、兵法の心得“五輪の書”を手に入れれば餓次郎を倒せる！　そう信じて、ムサシは旅立つのだった。

舞台は大和の国だ

このゲームの世界には、いたるところに洞窟が存在する。洞窟を発見したら、とにかく中に入ってみることにしよう。中に入ると、画面が切り替わって洞窟内部の画面となるのだ。フィールド上には洞窟だけでなく、もちろん村もあるぞ。戦闘で傷ついたときには、村の宿屋に泊まって体力を回復しよう。お金がたまったら、より強い武器や防具を買うようにね。


ムサシ

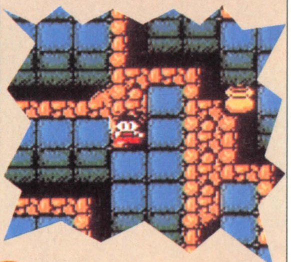
⬆このゲームの主人公。宮本武蔵の息子なのだ。


⬅フィールド上には、毒の沼地がある。入ると、ダメージをくらうぞ。

地下への入り口

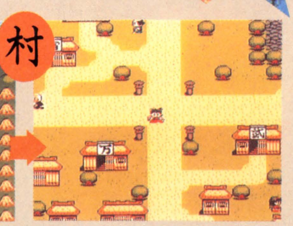

⬆洞窟を発見。これは入ってみるしかないね。洞窟内部は、いったいどうなっているのかな？

⬇宝物が入ったつぼがあるぞ。中になにが入っているか、全部調べてみる価値がありそうだぞ。




⬆旅の途中で村を発見したら、とりあえず寄ってみよう。傷ついた体を休めるためにね。

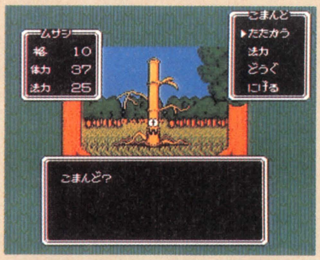
村


⬆村には店のほかに、セーブできるところもあるのだ。こまめにセーブするように心がけよう。

国一番の剣豪を目指せ！

戦闘画面

フィールド上、または洞窟で敵に出会うと、戦闘画面に切り替わる。戦闘画面の背景は、敵と出会った場所によって変化するぞ。たとえば、森で敵に出会うと森の背景、平地で敵に出会うと草原の背景、といったカンジ。戦闘をよりリアルに、楽しむことができるわけだね。



⬆敵が現われたぞ。ひたすら攻撃しまくれ。身の危険を感じたら逃げよう。



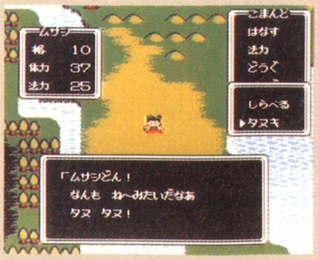
⬆ほらね、背景が違うでしょ。ところ変われば、背景変わるってやつだね。

弁之助も応援

旅の途中で、仲間になるタヌキの弁之助。直接操作することはできないけれど、たまに戦闘に参加してムサシを援護してくれるのだ。弁之助が手助けしてくれるのは、戦闘だけではないぞ。なにかを調べるときに、弁之助に調べさせることができるのだ。ムサシには見つけることができないものも、弁之助なら見つけることができるかもね。戦闘のときにも、調べるときにも、手助けしてくれるなんて頼りになるね。



⬆旅の途中で仲間になる弁之助は、戦闘で援護してくれるだけではないのだ。



⬆ムサシが調べなくても、弁之助に調べさせることができるのだ。

ワイワイワールド2
SOS!!パセリ城

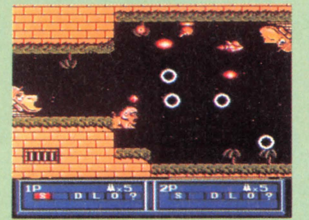
コナミ '91年1月5日発売 6500円

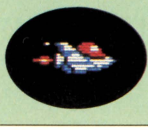
大ヒットした『ワイワイワールド』の第2弾だ。もちろん、今回もコナミの人気キャラクターがたくさん登場するぞ。
前作との大きな違いは、いろいろなジャンルのゲームが詰まっていること。各ステージによって、アクションやシューティング、パズル、カーレースなどが楽しめるのだ。全9ワールド、21ステージをクリアーするためには、好き嫌いがあってはならないぞ。

コナミキャラのオンパレードだ㊢

シューティング

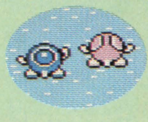
シューティングのステージには、超大作のふたつのゲームが用意されている。どちらもオリジナルのミニチュア版といった感じ。





⬆ワールド8のグラディウスステージ。デフォルメされてて かわいいね。



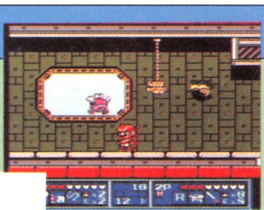


⬆ワールド3のツインビーステージだ。ベルを撃ってパワーアップせよ。

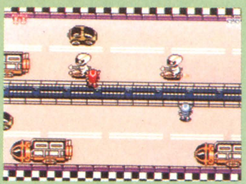
なんでもありありだから楽しさも長持ちだっ!

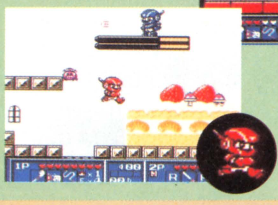
アクション

いろいろなゲームが楽しめるとはいえ、メインはやっぱり横スクロールのアクションステージだ。状況に合ったキャラクターに変身していくことが、ステージクリアーのポイント。



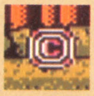
⬅⬆これがゲームの基本となる、横スクロールのアクションステージだ。ワナをかいくぐって突き進め!





⬅昔なつかしき『フロッガー』をほうふつとさせるステージ。

変身すると今までの自分がウソみたい!



アクションステージの醍醐味はなんといっても変身だ。チェンジパネルを取ると、1分間だけ変身することができるぞ。

⬅これがチェンジパネルだ。空中を飛んでくるぞ。



⬆画面左下のチェンジメーターで、変身したいキャラクターを選ぶのだ。

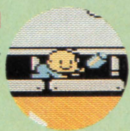
ほ〜らね、みんな強そうでしょ!!

ゴエモン



⬆キセルは撃ったあとに戻ってくる。

ウパ



⬆ガラガラで攻撃する姿がかわいいね。

シモン



⬆ムチでビシビシッとやっつけろ。

ビル



⬆遠くの敵にも有効なマシンガンだ。

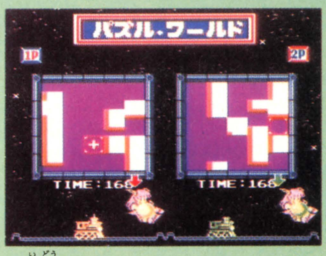
フウマ



⬆フウマの武器はもちろん妖刀だ。

パズル

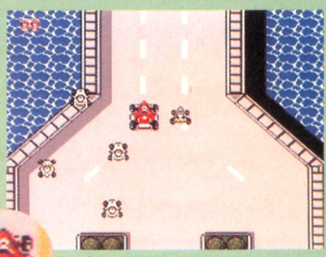
パズルのステージでは、絵合わせパズルにチャレンジだ。25枚に分かれたパネルを入れ替えて、絵や文字を完成させるのだ。ただし、画面下で左右に移動する汽車には注意。こいつに風船を割られると、1ミスになってしまう。



⬆移動したいパネルをカーソルでふたつ指定。ふたつのパネルが入れ替わるのだ。

カーレース

たてスクロールのレースゲームだ。敵のクルマにバンバンと体当たりをして、ガードレールにぶつけるのだ! ただし、自分がぶつかってもクラッシュするから要注意ね。ボスとの対決もあるぞ。





⬆危なくなったらジャンプ! 便利だけど、多用すると身の破滅。

ちづるの あまえないでよ 『爆笑愛の劇場』の巻

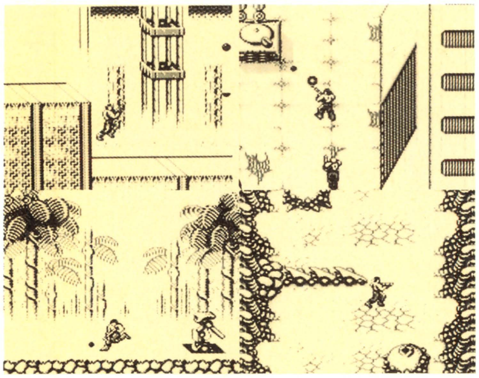


せまいわね。あー息が詰まりそう。もぅ、しょうがないからやるか。なにさぁ? 最初は『爆笑愛の劇場』ね。これ、ボードゲーム? あたしボードゲームってホントは好きじゃないんだよな。それに、なんだか恋愛に対する掘り下げが弱いような気がするの。ちょちょいってお手軽にできるのはいいんだけど。大人の恋愛って、もっと複雑なのよ。あたしはあたしよりちょっと年上くらいの男の子が好きだな。でも外人はキライ。(ちづる)



ちづるちゃんは、多人数でプレーしてないからそんなこと言うんだろ。大勢でやるとすっごく楽しいぞ。恋愛だって、仲よくなるまでの過程がうまく表現されてるよ。次から次へと手を出していくヤツとか、ぞっこんだったのにほかの人に取られちゃうヤツとか……。そういう苦労をして仲を深めていくのがおもしろいんだな。ちづるちゃんはかわいいから、恋愛で苦労してないのかな。ところで、ちづるちゃん。仕事終わったらお茶に行かない? (水ピン)

道を歩いているとき、たまに芸能人を見かけることがあるでしょ。芸能人に会うと、なんか卑屈な態度になってしまうんだよな。どーも、すいませんってなカンジで。なんでだろう？



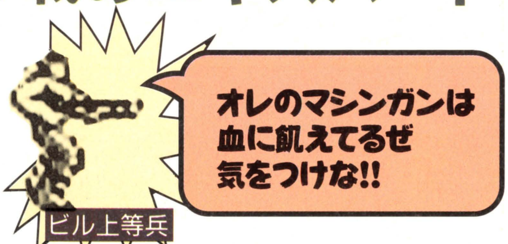
コントラ

あの、ゲリラ集団『コントラ』が再び戻ってきたぞ!! そう、船などに積む四角い箱だ。そりゃ、コンテナでしょ……。あっ、そうそう、テレビによく付いてるヤツね。うん、そのアンテナがエイリアンどもに立ち向かって……。おい違うってわかってないなぁ、ごぼうを炒めたヤツだろ。そりゃ、キンピラでしょ。

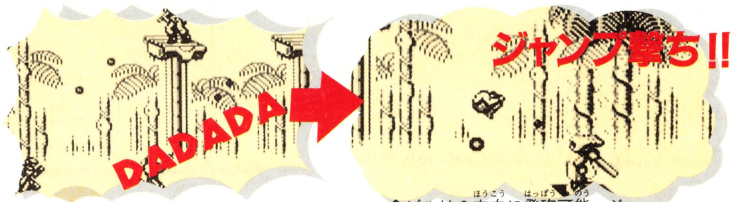
コナミ　'91年1月8日発売　3500円㉆

ゲリラ戦のエキスパート『コントラ』が帰ってきた!!

歴戦の勇士コントラのひとり。対エイリアン戦闘のプロフェッショナル。とても、心強い!! バリバリだぜ。



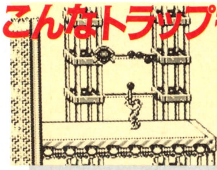
撃って撃って撃ちまくれー!!



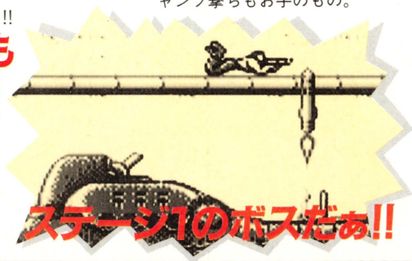
⬆ボタンを押したままで弾がガンガン出る。連射機能付きだ!!

⬆ビルは8方向に発砲可能。ジャンプ撃ちもお手のもの。

こんなトラップも



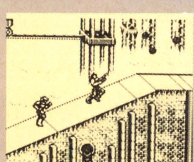
⬆エレベーターに乗って、下へまいりまーす。



⬅ステージ1のボス。ホーミングガンがあれば楽勝だ。

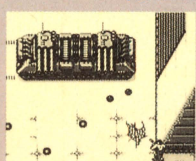
ステージはサイドビュー&トップビュー

ステージ1 **軍港**



⬅敵の軍港で壮絶な戦いがくり広げられる。ステージ1だが、気は抜けないぜ。

ステージ2 **敵基地外部**



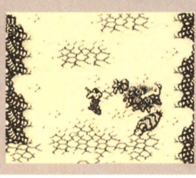
⬅最初っから、こんな戦車の攻撃。本気で戦わないと、ほんとやばいぜ!!

ステージ3 **山林地帯**



⬅岩石が転がってきた。こんなのに当たったら即死だよ。うまくよけようぜ!

ステージ4 **敵基地内部**



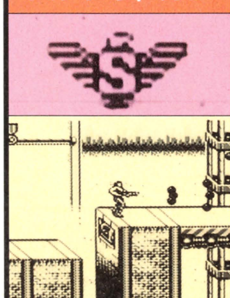
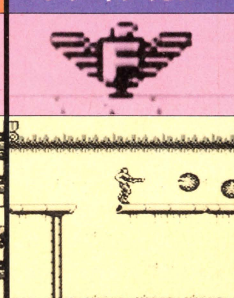
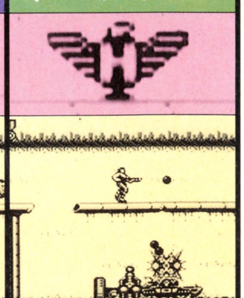
⬅ネチョグロのエイリアンがいっぱい出てくる。こんなやつらと戦うなんて……。

アーケード版やファミコン版でもうおなじみの『コントラ』が、ゲームボーイでどど一んと登場。単純明快、ジャンジャンバリバリのアクションゲームだ。キミの目的は、主人公のエイリアンハンタービルを操作して全5ステージをクリアーすることだぞ。

奇数ステージは横から見たサイドビュー画面、偶数ステージは上から見たトップビュー画面になっていて、ゲームの楽しさも2倍ってワケなのだ。また、ステージセレクト機能も付いているので、初心者でも安心して遊べるぞ。

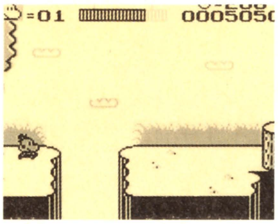
ビルは基本的にマシンガンを通常装備しているのだが、アイテムを取れば、いろいろなガンに変化するのだ。ファミコン版になかったアイテムとしてホーミングガンがある。いわゆる、誘導弾なのだ。こいつは、すげぇ使える武器だぞ。

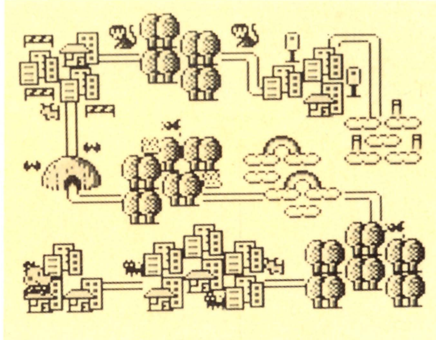
パワーアップアイテムは3種類!!

スプレッドガン	ファイアガン	ホーミングガン
		
3方向の弾が出る。2段階までパワーアップ可能で、最高5方向に弾が撃てるようになるのだ。広範囲に攻撃できるので、敵がワサワサ出てくるところでは有効。	敵や障害物に当たると、4方向にさく裂する。近くにいた敵は、ひとたまりもなく吹き飛んでしまうぞ。広範囲に攻撃できるが、スプレッドガンほどではない。	敵に向かって弾が飛んでいく、誘導弾だ。この3種類の武器のなかで一番使える武器だろう。後ろから襲ってくる敵も、後ろを向かずに倒せるのでラクチンだ。

パラソルヘンベえ　虹の大冒険

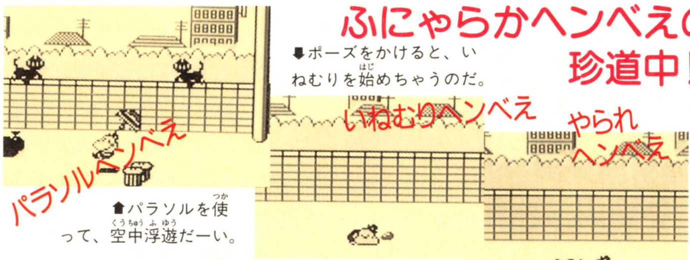
いずみちゃんから小鳥の世話をたのまれたヘンベえは、ちょっとしたはずみにその小鳥を逃しちゃった。さあ、大変っ！早く小鳥を捕まえなくちゃ。おーい、小鳥ちゃーん!!





エポック社　発売中　3300円込

ふにゃらかヘンベえの珍道中!!



⬆パラソルを使って、空中浮遊だーい。

⬇ポーズをかけると、いねむりを始めちゃうのだ。

⬆痛っ！　おっかけいぬにやられたよ。今度はぐるぐるバリアでこらしめたるぅ。



ヘンベえの目的は、いなくなってしまった小鳥を探し出すこと。しかし、街や森、洞窟には、ヘンべえの冒険をじゃまするやつらがわんさかいるのだ。

ヘンベえの冒険をじゃまするやつらには、いぬやねこ、からすのほかに、へびとか猿とかいのししなんかがいる。そいつらの妨害をかわしながら、横スクロールのマップを、右へ右へと進むのだ。

冒険の途中、おじゃまキャラの攻撃を受けると体力が減ってしまい、動きが遅くなったり、高くジャンプできなくなったりする。体力は、あちらこちらにある食料を食べれば回復するぞ。また、ヘンべえは、ぐるぐるまわっておじゃまキャラをこらしめることもできるのだ。名づけてぐるぐるバリア。

NAVY BLUE'90

ユース　12月7日発売　3500円込

『海戦ゲーム』の第2弾の登場だ。基本的なゲームのシステムは前作と同じだけど、細かい部分でかなりパワーアップしているのだ。敵艦を撃沈したときのグラフィックなんかは、うれしくなっちゃうくらい激しいぞ。

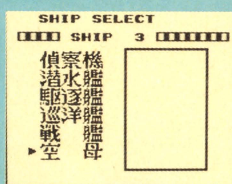
敵艦隊をせん滅せよ!

ゲームは、自分と対戦相手の陣地（8×8の方眼マップ）に、お互いに艦船を配備し、交互に攻撃し合うというもの。相手のマップのどこに艦船がいるかわからないので、カンでミサイルを撃つのだ。当たれば、ダメージを与えることができる。すべての敵艦船を撃沈すれば任務完了で、次の指令を仰ぐことになる。逆に全滅してしまったらゲームオーバーだ。

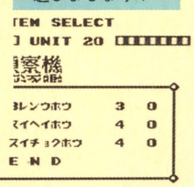
使える兵器は、何発でも撃てる単発ミサイルのほか、波動砲や4連砲など、広い範囲を攻撃できるものもある。これは、配備した艦船の種類によって変わる。搭載できる兵器の数も、任務によって変わってくるのだ。

戦闘準備はテキパキと!!

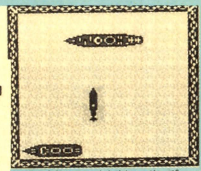
指令が下ったらすぐに、6種類の艦船のなかから、配備したい艦船を選ぶのだ。



⬆さーて今回は、どの艦船にしようかなっ？

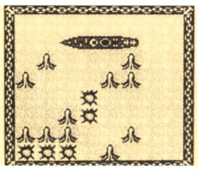


⬇搭載する兵器を選びましょう！



⬆選んだ艦船の配備。このあたりなら、みつからないだろうな。

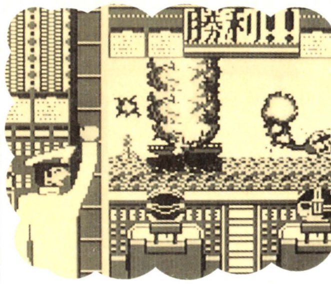
さぁ！やっつけろ



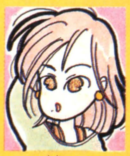
⬆生き残っている艦船はひとつだ。



⬇やった！　敵戦艦を撃沈したぞーい！



ちづるの あまえないでよ 『パラソルへんべえ』の巻

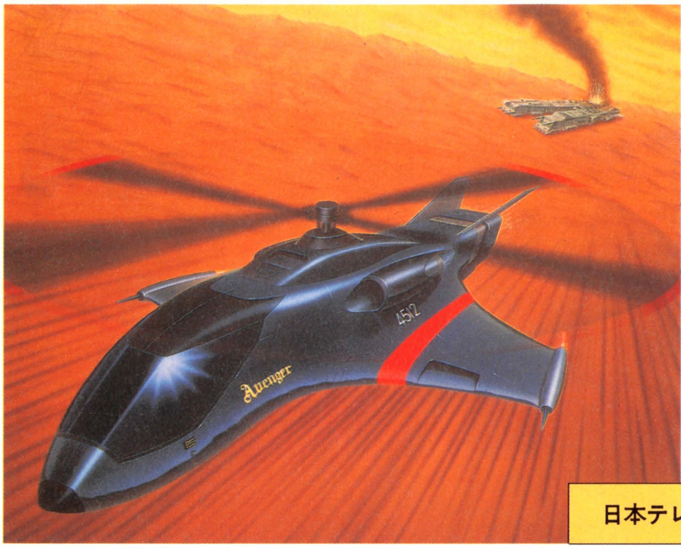


『パラソルヘンべい』だって、アハハ、ヘンなタイトル〜。ヘンべいって、名前もヘンだけど顔もヘンね。あたしヘンな顔の男の子はキライ。でもヘンべいはしぐさがかわいいんだ。愛嬌があるから許しちゃうよ。でもそれだけ。古いんだな、ゲームシステムが。弾も撃てないし、敵をかわしてるだけなんて、もーイライラする。なんか最近のゲームボーイはたるんでるぞ。もっと新しい要素を取り入れた画期的なゲームはないの？　（ちづる）



ちづるちゃんはシステムが古いって言うけど、ボクは逆に、そこがいいんだと思うな。とっつきがいいし、目的はハッキリしてるし、操作方法も簡単だし、キャラクターもかわいいしね。それでいて、なかなかタイミングがシビアなところがあったりする。そこがまたいい。やたらと複雑な要素を取り入れたゲームって、わかりにくくてすぐにあきちゃったりするでしょ。だいたい、名前はヘンべいじゃなくて、ヘンべえだよ。しっかりしてくれよ！　（アルツ）

わーい。待ちに待ったスキーの季節がやってきた。角克彦も初滑りに向けて、半年以上も物置にしまっていたスキー道具を引っ張りだし、チューンアップに励む毎日なのであった。



Avenger

高速スクロール&アニメーション

アヴェンジャー

世界は、環太平洋連邦とユーラシア国家同盟の2大勢力に分断され、激しい戦争を続けていた。連邦は戦争の早期終結のために、巨大機動要塞VOLOSを開発。しかし、完成直前に同盟軍に奪取されてしまった。最悪の危機に瀕した連邦はVOLOSに搭載予定だった最新戦闘ヘリ・アベンジャーを出動させる極秘作戦を発令したのだった。

日本テレネット　12月7日発売　6780円　CD

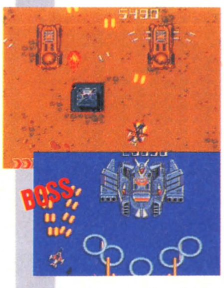
最終兵器VOLOSを同盟軍から奪還せよ!!

最新戦闘ヘリ・アベンジャーの任務は、奪われたVOLOSを奪還することだ。そのために立てられた、いくつもの作戦をクリアーしていかなければならないのだ。



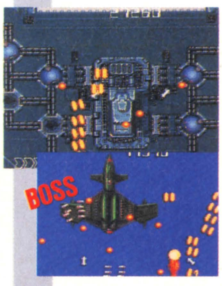
⬆最初と最後のミッション以外は、ふたつの作戦パターンが用意されているのだ。

MISSION 1



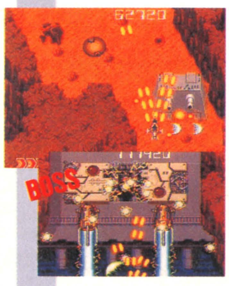
最初の任務は、敵の奇襲部隊を迎撃すること。行けっ。

MISSION 2



敵の航空母艦と峡谷要塞の両方を破壊すればよい。

MISSION 3



プラントを破壊するか、極秘作戦"制裁者"を実行する。

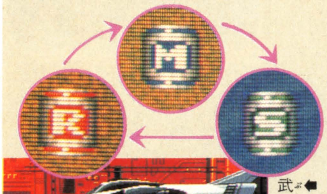
ド迫力だぜ!!



パワーアップシステム

主力兵器は3段階、支援兵器は1段階パワーアップできる。アイテムは数秒おきに変化する。ダメージ回復もあるぞ。

アイテム





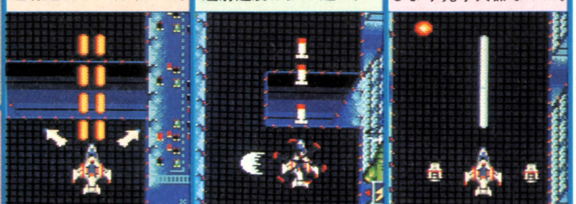
⬅ミッションの最初に武器を選択して発進だ。

主力兵器

バルカン
初期装備でもある武器。連射速度が一番早いぞ。

ロケット
攻撃力がバツグンだぞ。連射速度は少し遅い。

レーザー
小型の敵なら貫通してしまう光学兵器なのだ。

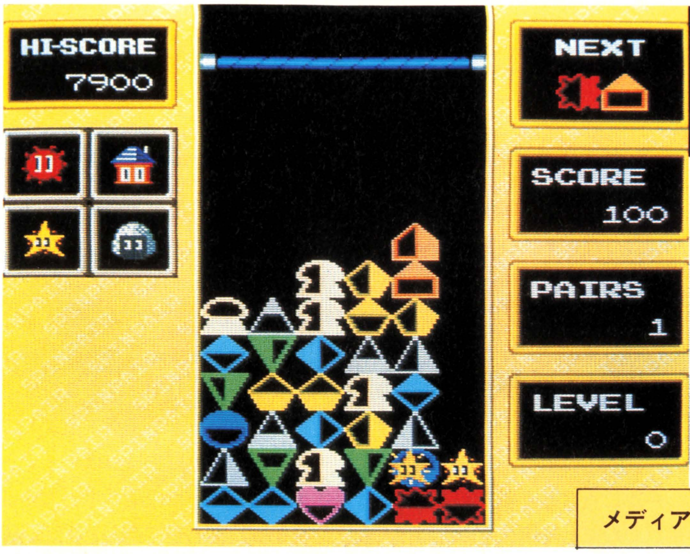


支援兵器

ホーミング
敵を自動追尾してくれる誘導ミサイルなのだ。

ディスペンサー
自機を動かした方向と逆方向に弾を発射する。

ガンポッド
自機の左右にポッドがつき攻撃してくれるぞ。



SPINPAIR

ぱっくりわかれちゃった

スピンペア

スピンペアワールドは、平和を愛するやさしい妖精たちの国。だが、悪い魔法使いによって、妖精たちはふたつに切り裂かれてしまった。さあ、魔法の力で妖精たちをもとに戻すのだ。空から降ってくるフルーツや動物の形をしたブロックを、ふたつに合わせてドンドン消そう。これは簡単操作の超おもしろアクションパズルだっ!!

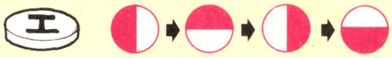
メディアリング　12月14日発売　5900円　カード

スピンペア基本操作

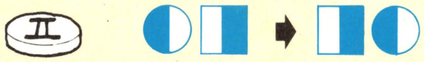
操作はとっても簡単。ゲーム中に使うボタンも、たったの3つ。図柄をあわせるというルールさえ知っていれば、誰でもいきなり楽しめちゃうのだ。



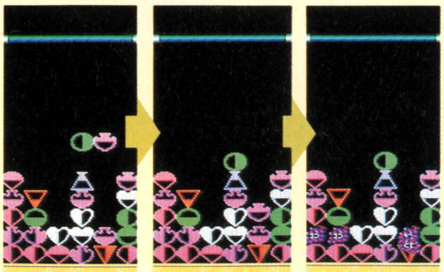
キャラクターを左右に移動したり、速く落下させたいときに押す。さあ押せ、やれ押せ。



押すごとにキャラクターが90度右に回転するのだ。



左右のキャラクターを入れ替える。たまに使う。



⬆絵柄を合わせて、落下させる。　⬆落下。キャラクターは消える。　⬆横列の同じキャラも消える!!

かわいくっておもしろいアクションパズル

NORMAL MODE

ゲームのモードはぜんぶで4種類。このノーマルモードは8つのステージを順にクリアーしていく、普通のモードだ。とうぜん難易度レベルも設定できる。



⬅ひたすら、合わせて消して得点を競うのだ。



⬇キャラクターがかわいい。

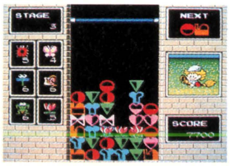
⬆ドンドン消して、高得点を取れ。



⬇技量に合わせてプレー可。

STORY MODE

ステージごとに、クリアー条件があり、それにしたがって切り裂かれたキャラクターをひとつにする。ひとつになったキャラクターは画面の外へ消えていくぞ。



⬅条件を満たせば、ステージクリアーとなる。



⬇種類が豊富なの。

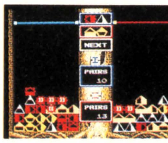
⬆城が少しずつ見えてきた。

⬆BGMも3曲から選べる。

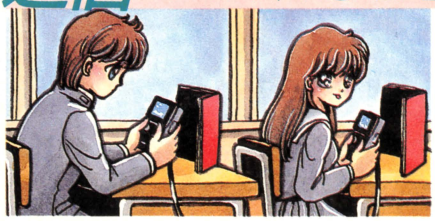
VS MODE 通信 VS MODE

このモードはPCエンジンGTの通信機能を使って、対戦プレーするためのモードだ。これで会社や学校でもゲームができるっ!!

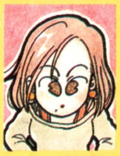
もちろん対戦プレーもできる。こいつは熱くなることまちがいなし。



⬅それぞれ別々に難易度のレベル設定もできたりする。



ちづるの あまえないでよ 『アベンジャー』の巻



この『アベンジャー』、まあ内容はフツーね。特徴は、CD-ROMだってことね。でも、逆にそこがヤなのよねー。アニメーションとか、リアルなサウンドっていうのも悪くないんだけどさー。これってシューティングゲームでしょ？　のわりにはテンポがないよ。なにかっていうとすぐにアクセスしたり、ビジュアルシーンが出てきたり……。なんかオタク向けなのよね。これじゃ「よーし、やってやるぜ！」っていう気分がしぼんじゃうもん。　（ちづる）

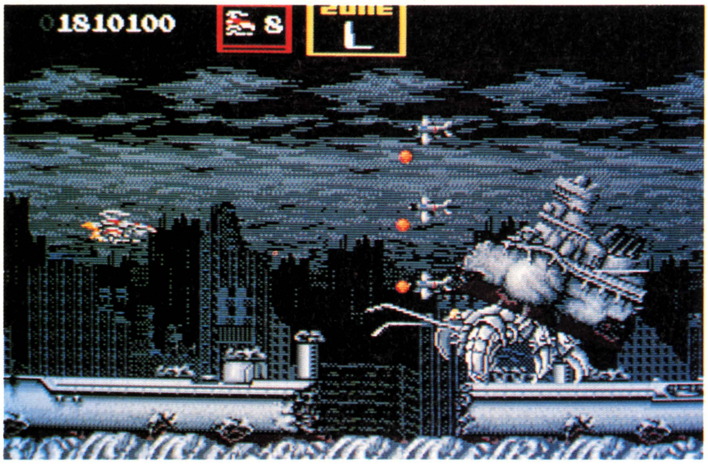


うーん。ちづるちゃんは随分と辛口だなぁ。爽快感あると思うぜ。スクロールだって早いし、アクセスだってミッションとミッションの間だから気にならねェぞ。ビジュアルシーンがあるからこそ、盛り上るってもんだ。あと、機種が前方5方向にのみ回転、固定できるのはいいぜ。普段は、右に動けば弾は右前方に飛ぶわけだけど、固定させておけば、左に動いても右方向に発射することができるからな。これなら気合さえあれば余裕だぜ。　（角克彦）

メガモデムが発売されてはや１ヵ月、ゲームをダウンロードして遊びまくっている頃だと思うが、ひとつだけ気になるのは接続中の電話代だ。せめてディスクにセーブできればいいんだけどなあ。

ダライアスⅡ

タイトー　12月20日発売　8900円（予価）

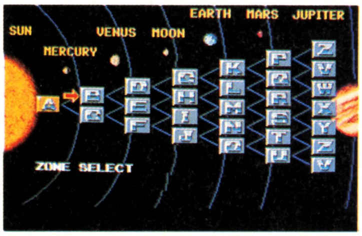


遠い昔、惑星ダライアスは滅び、プロコとティアットは新天地を求め惑星オルガに新世界を築いた。数千年後、銀河系からの怪電波をキャッチしたプロコとティアットの子孫はそれがダライアスの仲間からのＳＯＳであることをつきとめ、強力に改造されたシルバーホークに乗り込んで銀河系へ飛んだ。

てな感じで飛び立ったわけだが、ストーリーなどはアーケードからの移植だけにまったく同じ。しかし、アーケード版ではふたりで協力して目的達成のため頑張っていくのに対し、残念ながらメガドライブ版はひとり用。プロコかティアットどちらかを選択することになる。ちなみにプロコはティアットより装備が１段階へボいので自分の腕にあわせて選ぶとよい。

シルバーホークで芸達者な魚を撃破せよ!!

☆ZONEはゆっくり選べるぞ



『ダライアスⅡ』は全部で28ゾーンだが１回のプレーで通るのは７つだけ。ゾーンクリアーごとにこの選択画面に入り、次に進むゾーンを選ぶ。『ダライアス』のときみたいに迷って壁にぶつかることはないので安心だ。

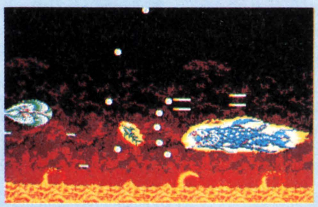


⬆同じ惑星でもゾーンが違えば背景も違う。もちろん難易度だって違うぞ。

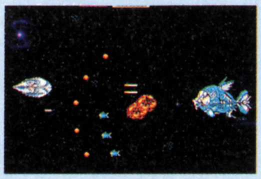


⬆地球以降、ゾーンによってボスが変わってくるので、よく考えて選ぶのだ。

☆昔の真打ちを前座扱い…



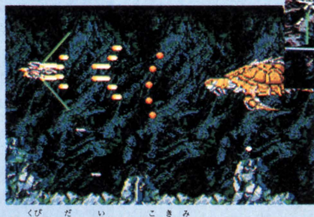
⬆小振りになったファイヤーキングフォッスル。鮫を子分に登場だ。



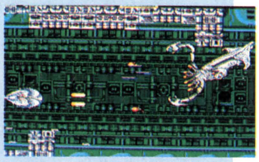
➡ピラニア野郎は口から子供を放出するぞ。



⬅タツノオトシゴから円盤に変形するのだ。



⬆首の出し入れが小気味よいストロングシェル。す速く処理しよう。



➡猛威を奮ったイカ野郎も中ボス扱い。

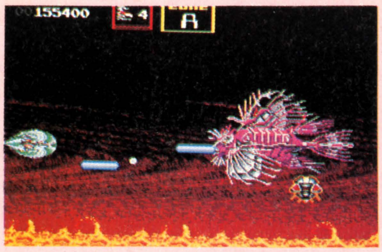
☆改造魚類も我が者顔で泳ぐ千石風呂

『ダライアスⅡ』のいちばんのセールスポイントは意表をついたボスの攻撃方法だ。芸の道一筋で生きてきたやつらばかりで、初対面のときは攻撃を忘れて見とれてしまうだろう。彼らの芸人魂を十分堪能してから、昇天させてあげよう。

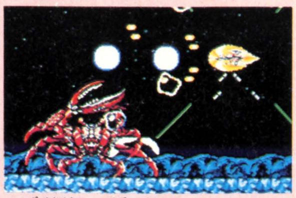
登場前には



⬅ボスの出現前はメッセージとサイレンが鳴る。便利。



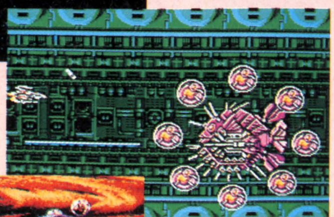
⬅音楽とともにハイパースティングが登場。核爆弾で破壊せよ。



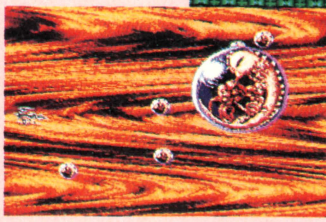
⬆画面狭しと動き回るレッドクラブ。大きなハサミは強さの象徴なのだ。



⬅シルバーホークに突進してくるドリオサームは、ウツボがモチーフになっているだけあってとにかく長い。



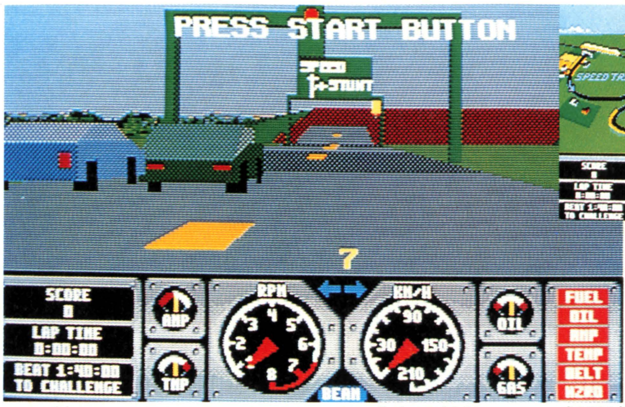
➡自分の卵を回転させて身を守るスチールスピン。レーザーに注意。



これは？

⬅ただの卵と思いきやこれでボスなのだ。見かけで判断するのはよくないがちょっとねえ。

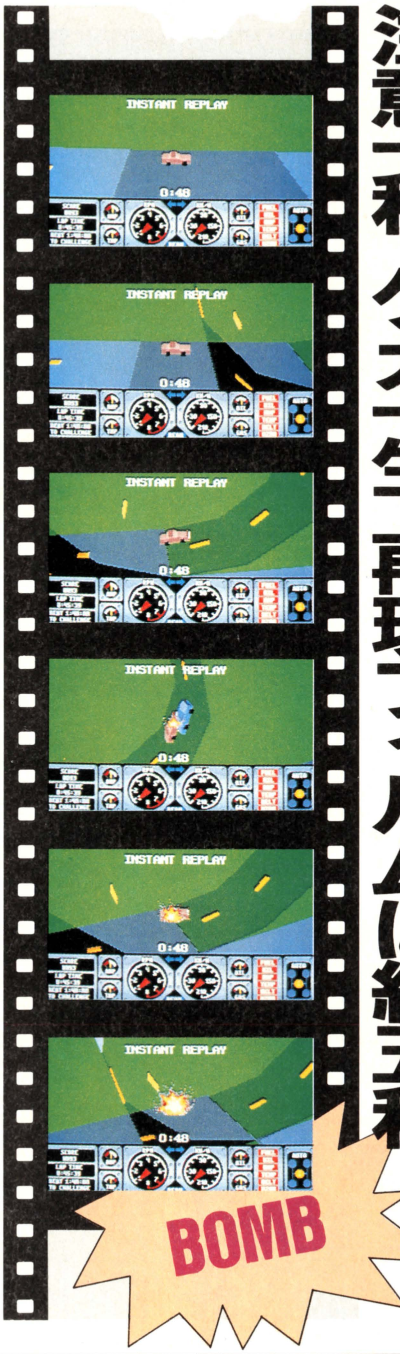
ハードドライビン　テンゲン　12月21日発売　5900円





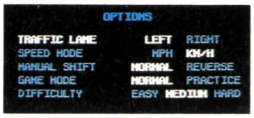
ゴチャゴチャ言わんでとっとと走れ!!

注意一秒、ケガ一生、再現フィルムは約五秒！



5速ギヤやクラッチまでついた本格派ドライビングシミュレーションとして人気のあったアーケードゲーム、『ハードドライビン』。自動車教習所の初心者用シミュレーターとしても使えるのではないかと思えるほど優れた操作感覚のこのゲームが、ついに家でも遊べるようになる。この世に生まれてよかったとテンゲン様に感謝だ。

実際の運転のように運転席からの視点でゲームは進む。フィールドはポリゴン、つまり板切れの組み合わせで構成されている。このポリゴンちゃんのおかげで、いままでのビデオゲームでは表現しにくかった立体感やスピード感、そしてリアリティーが表現されている。アメリカ人の心意気とテクノロジーをかいま見れるゲームだぞ。



⬆オプション画面で走行車線やメーターの表示が変更できる。

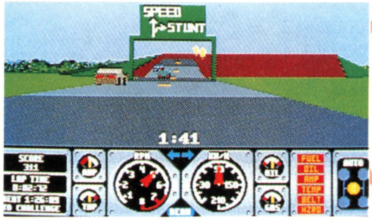


⬆アーケード版と同じくマニュアルとオートマの選択ができる。

☆速く走るか、芸の限りを尽くして走るか……

コースは2種類。スピードを重視した実車なみの操作感覚を楽しめるスピードトラックと、アクロバチックな世界を追求できるJACもびっくりのスタントトラックだ。どっちのコースに進んでも1周すればまたコースが選べるので、その日の気分によってコースを選択するとよいかもね。

ここが運命の別れ道



⬆スピードを求めるならまっすぐ進み、スタントで楽しむなら右に曲がる。ヘタに車線変更すると対向車と正面衝突だ。事故だけは避けろ。

SPEED



⬅コース自体はカーブが少しあるぐらいで、単調なのだ。対向車に注意し、道路から外れないようにテクニックを駆使してタイムを出そう。

STUNT



⬅ジャンプ台あり、ループありのなんでもありありのコースだ。ループのてっぺんからコースアウトすると見事なリプレーが見られるぞ。

ちづるの あまえないでよ 『ダライアスII』『ハードドライビン』の巻



あーちょっと疲れちゃったよ。なによ、ダメなの？『ダライアスII』？やるやるやるっ！あたしシューティングなら好きなんだ。えー、でもアーケードの『ダライアスII』と違うんじゃない？キャラが小さいよー。あんっ、迫力不足だな。えと『ハードドライビン』？　ポリゴンの処理が遅いからかな、オリジナルより簡単になってない？　さっきやってたら全然終わんないんだもん。家庭用のハードじゃ、これでいいとこかもね。5点！　なーんて。（ちづる）



おうおう、誰が『ダライアスII』を完全移植したって言ったんだ？　そのままそっくり移植されたらアーケード版の立場がないってもんだ。むしろメガドライブで、これだけの値段で、これだけできるってことを評価してほしいね。次に『ハードドライビン』だけど、遅いと言うがワシはそう思わんよ。アーケードと同じくらいの感覚で操作できる。しょせんゲームの世界でしか運転したことがないから、このリアルな感覚はわからんのだ。　（ダービー梶原）

GAME STREET GG ゲームギア

ゲームギアが発売されて、そろそろ1月。みんなの周りでの期待はどうなのかな？ すでに買った人もけっこういると思うけど、これからは、このコーナーのソフト紹介を参考にしてね！



ドラゴンクリスタル

セガ　12月22日発売　3500円

水晶玉の中の世界に閉じ込められた少年が主人公のアクションRPGだ。テンポよく遊べるから、いつでもどこでも楽しめるぞ！

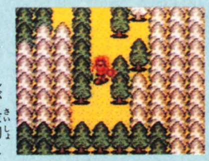


出口はどこなんだあ!

主人公の目的は、この水晶の世界の出口を見つけること。そのために迷路のような森をくぐり抜け、ひたすら前へ進むのだ。アイテムやお金を拾っていく方式だから、必要以上に敵と戦うことはない。あくまで、生命を守ることが最優先だ！ 戦い方や守り方、あるいは逃げ方を考えて、アクションのりでプレーしちゃおう！

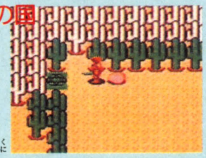
4つの世界

森の国



➡これが最初にいく国。それぞれ迷路のようになっているのだ。

サボテンの国



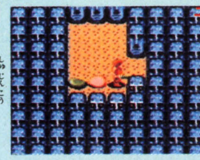
➡それぞれの国にはワープゾーンがあり、ほかの国へ移動できる。

ひまわりの国



⬅主人公がぶつかると、次々とヒマワリが咲いていく仕かけだ。

モアイの国

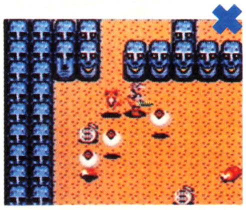


⬅へこんでるところへ進むと、道が自動的に現われるぞ。

戦い方・逃げ方

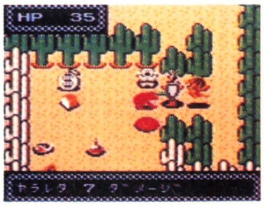
敵を見つけたら、まず作戦を考えるのだ。「敵だ！ 突っ込めー」じゃイノシシにも劣るぞ。敵の数や、強さ、動きを見極めて攻撃するのだ。いくつか具体的な動きを示してみたから参考にしてくれ！

✖わるい例



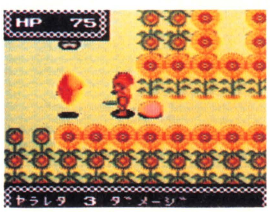
⬅敵に囲まれるのは最悪！ あっという間に死んじゃうよ。

○よい例



➡敵は広場に集まっている。入り口のところで戦えば、複数の敵も一匹ずつ攻撃できて楽だぞ。

○よい例



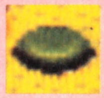
⬅自分よりも足が遅い敵は、後退しながら攻撃するのだ。自分のダメージは最小限にね。

投げ技



⬆アイテムの使い方に、「投げる」というモードがある。毒薬やつえを投げつけて攻撃することができるのだ。間違って回復薬を投げつけると、敵が元気になっちゃうぞ！

前半のおもな敵キャラ



■スライム
足も遅く、攻撃力も低い初期のレベルアップにはもってこいの敵だ。



■忍者
手裏剣を使って攻撃してくる。できるだけ速く近づいて攻撃をしかけろ。



■カエル
毒をもっている。解毒薬を手に入れるまでは、逃げたほうがよいかも。



■ロボット
攻撃力、防御力ともに高い。しかし、触れない限り、眠っているので安心。



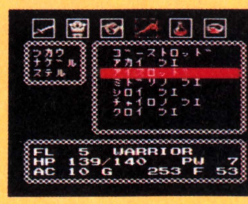
■目玉
複数でいることが多く動きも速い。油断してると囲まれて攻撃される。



■サメ
ふだんは背ビレだけを地表に出している。突然出てくるからビックリ！

アイテム

このゲームの特徴のひとつがアイテムの識別。最初に拾ったときは、アイテムの名前も、機能も全然わからないのだ。とりあえず試してみて効果を調べてみよう。2度目からは、識別できるようになるぞ。なかには毒薬もあるから自分で実験するのはけっこうドキドキするのだ。



⬆なるべく体力のあるときにアイテムを使っておこう。効果は自分で人体実験するしかないぞ。

ちづるの あまえないでよ 『ドラゴンクリスタル』の巻



よーし、最後だ。気合入れていくぞっ！『ドラゴンクリスタル』ね。グラフィックもきれいだし、お手軽にプレーできるのがいいな。と思ったらなにこれ？ RPG？ どこにRPGの要素が入ってるのー？ 謎解きなんてないじゃない。あたしこのゲーム1日でクリアーしちゃったよ。お買い損じゃないもー、やだやだ！ あーやっと終わったよ。もう今日は帰って、ゆっくり寝よう。あ、寝る前にマキシム・ド・パリのナポレオンパイ食べよ。（ちづる）



こんちゃ、犬重です。ホントいうとハンディーマシンって、僕、苦手なんだな。小ちゃいと、うまく持って操作できないんだよね。でもこの『ドラゴンクリスタル』は、僕、気に入っちゃったな。RPGほど難しいこと考えなくていいし、アクションってほどアセんなくてもいいし、うん、僕に向いてるゲームだな。ひまわりの花に主人公がぶつかると、花が咲いていくとこも、とてもキレーだったな。あんなとこでお昼寝すると気持ちよさそうだなあ。（犬重）



選手が実名で登場だぞ

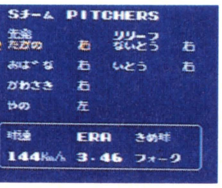
ザ・プロ野球'90

野球シーズンは、長い休みに入る季節だけに野球ファンにはオススメのゲームが登場だ。その名も『ザ・プロ野球'90』。このゲームのウリは、実名のプロ野球選手がプレーするってこと。思い入れタップリに遊んでね。

セガ　12月22日発売　3500円　カートリッジ

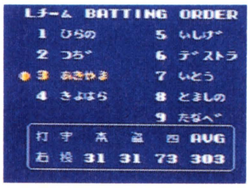
野球といえば、まっ先に思いうかぶのが目に眩しいグリーンの芝生に白いベースライン。ゲームギアの画面でどのくらい雰囲気が出てるのかなって思っていたんだけど、これがなかなか鮮明！　十分に楽しめる映像なのだ。選手が少し大きめになってる気がするけど球場全体とのバランスはいい感じ。画面は、バッティングやピッチングのときは、センターからの映像、守備や走塁のときは、トップビュー。画面右下にダイヤモンドも出てるから走者の動きも一目でわかり、操作性も悪くないぞ。映像を中心に細かく紹介してみよう。

先発を決める



⬅まずは、先発投手を決定。リリーフには、ふたりが用意されている。

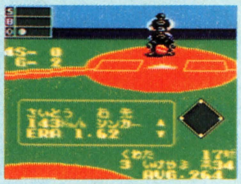
選手オーダーを決める



⬅打順の入れかえは可能。このほかに、代打陣も用意されている。

投手交代のポイント

守っているときの右下に投手の投球数が表示されている。ここで投手のスタミナをチェック！



⬅細かなデータは、去年の選手実績だ。

●まきはら

⬇投手交代のときには、ステータスが選手ごとに表示される。✚ボタンで選択。

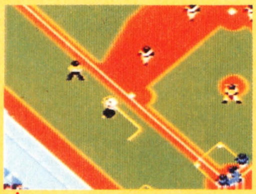


攻撃はセンターからの画面



⬅投げたボールのコースによって、キャッチャーミットも動くのだ。

守備はトップビュー

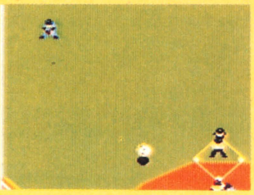


内野

⬆ボールや人が大きいので内野は少し狭く見える。

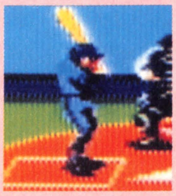
外野

⬇外野は思ったよりも広い。ボールを追うのは大変だ。



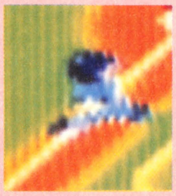
ビジュアルはキメ細やか

■バッター



➡表情まではいかないけど、ちゃんと打つカッコウになってるでしょ。スイングするときも感じ出てるぞ。

■ランナー



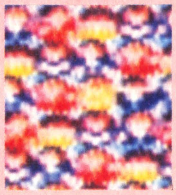
⬅打つと上空からの画面に切り替わり、選手が小さくなる。チョコチョコと走る姿が、カワイイのだ。

■ボール



➡見やすくするために、ボールはチョイト大きめ。審判の頭にあたったら、ちょっと痛そうな気がする。

■観客



⬅観客もひとりひとりがいるって感じは出てるでしょ。洋服も数種類確認できる。ビジュアルは二重丸かな！

オールスターモード

オールスターモードは、去年のプロ野球オールスターのデータが使われている。各チーム15人の登録メンバーがあって、先発のオーダーは自由だ。試合は、1ゲームだけの短期決戦だぞ。その分、1試合に好きな選手をバンバン出して、ゴージャスに楽しめるのだ。

最新ゲーム情報



はーい、こんにちは。ファミ通随一の二枚目、アルツ鈴木だよ。今年の年末年始は、新しいハードは登場するし、新作ラッシュはものすごいしで、もうパニック寸前。

●まずはハドソンから、PCエンジンの情報だ。大ヒットゲームの第2弾『高橋名人の冒険島II』が登場だ。前作同様、噛めば噛むほど味が出るアクションゲームとして、楽しめるのは間違いないぞ。

●ビスコからはふたつ。ファミコンの『ウェスタン・キッズ』とメガドライブの『ワードナの森』だ。『ワードナの森』は、アーケードから移植の、たて横スクロール型アクションゲームなのだ。

●アトラスでは、PCエンジンCD-ROMの大容量を活かしたクイズゲーム『クイズしらんぷり』を開発中。

●アテナからは4人で対戦プレーができる『チャンピオンシップ ボウリング』が、ファミコンで発売予定。以前発売された、ゲームボーイの『ワールドボウリング』が楽しめるゲームだっただけに期待が持てるね。リアルで本格的なボウリングゲームに仕上がっているはず。

●NECアベニューでは、PCエンジンCD-ROMのシューティングゲーム『ダウンロードII』を発売予定。

●と、今回はこんなとこ。詳しくは次の情報を待て。(アルツ鈴木)

発売日スケジュール表

ファミコン

11月発売のソフト

16日	○パズルボーイズ<アトラス>	500円[込]/ディスクライター書き換え
22日	○サンリオカーニバル<キャラクターソフト>	3980円/カートリッジ
29日	○ふしぎなブロビー -ブロバニアの危機-<ジャレコ>	5900円/カートリッジ
30日	○テクモボウル<テクモ>	6900円/カートリッジ
30日	○パロディウスだ!<コナミ>	5800円/カートリッジ
30日	○迷宮の達人 大迷路<エポック社>	5800円/カートリッジ

12月発売のソフト

7日	○西遊記ワールドII 天上界の魔神<ジャレコ>	5600円/カートリッジ
7日	○テクモワールドカップサッカー<テクモ>	5800円/カートリッジ
7日	○千代の富士の大銀杏<フェイス>	5800円/カートリッジ
7日	○タイムズ・オブ・ロア<東宝>	5300円/カートリッジ
7日	○ぎゅわんぶらあ自己中心派2<アスミック>	6500円/バックアップカートリッジ
7日	○ラッシュアップ<ビスコ>	6800円/カートリッジ
7日	○パジャマヒーロー<カプコン>	6200円/カートリッジ
7日	○T. M. N. T. <コナミ>	7000円/カートリッジ
13日	○ベストプレープロ野球'90<アスキー>	6800円/バックアップカートリッジ
14日	○まじかるどろぴー<ビック東海>	6000円/カートリッジ
14日	○ワギャンランド2<ナムコ>	5800円/カートリッジ
14日	○グレムリン2<サン電子>	6500円/カートリッジ
14日	○忍者クルセイダース<サミー工業>	5500円/カートリッジ
14日	○暴れん坊天狗<メルダック>	6500円/カートリッジ
14日	○メタルフレーム サイバスター<ジャレコ>	5900円/カートリッジ
14日	○パーマン<アイレム>	5500円(予価)/カートリッジ
14日	○KLAX<ハドソン>	5800円/カートリッジ
15日	○必殺仕事人<バンプレスト>	7600円/バックアップカートリッジ
19日	○ジャンピン・キッド<アスミック>	5800円/カートリッジ
20日	○バトルスタジアム<アイ・ジー・エス>	6800円/バックアップカートリッジ
21日	○ゾイド黙示録<トミー>	6700円(予価)/カートリッジ
21日	○ファミスタ'91<ナムコ>	4900円/カートリッジ
21日	○地獄・極楽丸<パック・イン・ビデオ>	6200円/カートリッジ
21日	○ソードマスター<アテナ>	5900円/カートリッジ
21日	○大怪獣デブラス<データイースト>	6500円/バックアップカートリッジ
21日	○バーズ・テイル<ポニーキャニオン>	6800円/バックアップカートリッジ
22日	○SDガンダムガチャポン戦士3 英雄戦記<ユタカ・バンダイ>	6800円/バックアップカートリッジ
22日	○ムサシの冒険<シグマ商事>	6500円/バックアップカートリッジ
25日	○NEWゴーストバスターズ2<HAL研究所>	5900円/カートリッジ
25日	○アドベンチャーズ オブ ロロII<HAL研究所>	5900円/カートリッジ
29日	○爆笑愛の劇場<ココナッツジャパン>	7300円/カートリッジ
中旬	○ファミコン・トップマネジメント<光栄>	9800円/バックアップカートリッジ
下旬	○ドラ・ドラ・ドラ<ナツメ>	5800円/カートリッジ
下旬	○ゴルフ グランドスラム<ヘクト>	9700円/カートリッジ
	○虹のシルクロード<ビクター音楽産業>	7500円/バックアップカートリッジ
	○赤川次郎の幽霊列車<キングレコード>	6800円[込]/バックアップカートリッジ

'91年1月発売のソフト

4日	○じゅうべえくえすと<ナムコ>	7800円/バックアップカートリッジ
4日	○ペーパーボーイ<アルトロン>	5500円/カートリッジ
5日	○ワイワイワールド2 SOS!!パセリ城<コナミ>	6500円/カートリッジ
25日	○ジャッキーチェン<ハドソン>	5800円/カートリッジ
下旬	○ファミコン将棋竜王戦<アイマックス>	6500円/カートリッジ
下旬	○ダークロード<データイースト>	6800円/バックアップカートリッジ
下旬	○麻雀倶楽部 永田町<ヘクト>	9700円/バックアップカートリッジ
下旬	○夢ペンギン物語<コナミ>	5800円(予価)/カートリッジ
	○AD&Dヒーローオブランス<ポニーキャニオン>	6800円/バックアップカートリッジ

'91年2月発売のソフト

15日	○マックス・ウォーリアー ～惑星戒厳令～<バップ>	5800円(予価)/カートリッジ
上旬	○スーパーチャイニーズ3<カルチャーブレーン>	6300円(予価)/カートリッジ
上旬	○グランドマスター<バリエ>	6500円(予価)/カートリッジ
中旬	○ダブルドラゴンIII<テクノスジャパン>	6200円(予価)/カートリッジ
中旬	○ガンサイト<コナミ>	5800円(予価)/カートリッジ
	○AD&Dヒルズファー<ポニーキャニオン>	7800円/バックアップカートリッジ
	○ウエスタン・キッズ<ビスコ>	価格未定/カートリッジ
	○パラソルヘンベえおとぎの国は大さわぎ!<エポック社>	6500円/カートリッジ
	○不思議の海のナディア<東宝>	価格未定/カートリッジ
	○メタルマックス<データイースト>	7800円/バックアップカートリッジ
	○シャドウブレイン(ビデオ&ファミコン)<ポニーキャニオン>	9800円/バックアップカートリッジ
	○紫禁城<東映動画>	5300円(予価)/カートリッジ

'91年3月以降発売のソフト

3月	○ベースボールファイター<バップ>	7800円(予価)/カートリッジ
3月	○AD&Dプールオブレイディアンス<ポニーキャニオン>	9800円/バックアップカートリッジ
3月	○天地を食らうII ～諸葛孔明伝～<カプコン>	8500円/バックアップカートリッジ
3月	○ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説<ジェイアンドユー>	6900円/カートリッジ
3月	○スペースオペラ 大いなる神々<ソフトウェア興業>	価格未定/カートリッジ
3月	○ファイティングウォーズ<カルチャーブレーン>	価格未定/カートリッジ
3月	○A列車で行こう<ポニーキャニオン販売>	7800円(予価)/バックアップカートリッジ
3月	○NYニャンキーズ(仮題)<アトラス>	6200円(予価)/カートリッジ
3月	○オーバーホライゾン<ホット・ビィ>	6800円/カートリッジ
3月	○パラメデスII<ホット・ビィ>	価格未定/カートリッジ
4月	○ドラゴンウォーズ<ケムコ>	6300円/バックアップカートリッジ
4月	○マイライフマイラブ -ぼくの夢わたしの願い-<バンプレスト>	9600円(予価)/バックアップカートリッジ
4月	○カオスワールド(仮題)<ナツメ>	価格未定/バックアップカートリッジ
7月	○すごろクエスト<テクノスジャパン>	価格未定/カートリッジ
'91年	○大航海時代<光栄>	価格未定/バックアップカートリッジ
'91年	○帝都大戦<ポニーキャニオン販売>	価格未定/カートリッジ
'91年	○シャンカラ 陰謀の惑星<アイ・ジー・エス>	価格未定/カートリッジ
'91年	○おたくの星座<エム・アンド・エム>	6900円/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

	○ロービー<ビック東海>	6000円/カートリッジ
	○バトルボール<アスミック>	価格未定/カートリッジ
	○シー・ドッグ<ビック東海>	6000円/カートリッジ
	○ルーンマスター<ユタカ・バンダイ>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○レジェンド オブ ヒーロー トンマ<アイレム>	4800円/カートリッジ
	○ジャングル大帝<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○あるでんらるでん<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○百の世界の物語(仮題)<アスク講談社>	価格未定/カートリッジ
	○究極ハリキリスタジアムIII<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○オフザーケン<徳間書店>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ミニパット<ビクター音楽産業>	価格未定/カートリッジ
	○井出洋介名人の実戦麻雀II<カプコン>	8500円/カートリッジ(専用コントローラー付き)
	○ロケットレンジャー<ケムコ>	6000円/カートリッジ
	○重力装甲メタルストーム<アイレム>	価格未定/カートリッジ
	○幻獣創世紀<ニチブツ>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○いただきストリート 私のお店によってって<アスキー>	6800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○魔獣都市ナーガ<アイレム>	価格未定/カートリッジ
	○白い鷹<インダクションプロデュース>	7800円/バックアップカートリッジ
	○神界<東映動画>	9600円(予価)/バックアップカートリッジ
	○装甲騎兵ボトムズ<パック・イン・ビデオ>	価格未定/カートリッジ
	○コンバットゾーン<ビー・ピー・エス>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○役満天国<任天堂>	価格未定/カートリッジ
	○人生劇場II<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○イースIII ワンダラーズ フロム イース<ビクター音楽産業>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○トリトーン・ブラッディ<ザイン・ソフト>	価格未定/カートリッジ
	○おぼっちゃまくん<テクモ>	価格未定/カートリッジ
	○大いなる完<ヘクト>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ゲオポリティク島における国家興亡論(仮題)<アイレム>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ジャストブリード<エニックス>	価格未定/カートリッジ
	○パズニック<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○ラグランジュポイント<コナミ>	価格未定/カートリッジ
	○ファミコンジャンプII(仮題)<バンダイ>	価格未定/カートリッジ
	○水道工事(仮題)<徳間書店>	価格未定/カートリッジ
	○チャンピオンシップボウリング<アテナ>	価格未定/カートリッジ
	○ランペルール<光栄>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ファイアーエムブレム外伝<任天堂>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○デ・ジャヴ2<ケムコ>	価格未定/バックアップカートリッジ

スーパーファミコン

11月発売のソフト

21日	○スーパーマリオワールド<任天堂>	8000円[込]/バックアップカートリッジ
21日	○F-ZERO<任天堂>	7000円[込]/バックアップカートリッジ

12月発売のソフト

1日	○ボンバザル<ケムコ>	6500円[込]/カートリッジ
16日	○ポピュラス<イマジニア>	8800円/バックアップカートリッジ
16日	○アクトレイザー<エニックス>	8000円/バックアップカートリッジ
21日	○グラディウスIII<コナミ>	7800円[込]/カートリッジ
21日	○ファイナルファイト<カプコン>	8500円/カートリッジ
21日	○パイロットウイングス<任天堂>	8000円[込]/カートリッジ

'91年1月発売のソフト

上旬	○SD ザ・グレイトバトル 新たなる挑戦<バンプレスト>	8200円/カートリッジ

'91年2月発売のソフト

	○ガデュリン<セタ>	8800円/バックアップカートリッジ
	○ジャンボ尾崎のホールインワン<HAL研究所>	8900円(予価)[込]/カートリッジ

'91年3月以降発売のソフト

3月	○ドラッケン<ケムコ>	8500円[込]/バックアップカートリッジ
3月	○BIG RUN<ジャレコ>	価格未定/カートリッジ
3月	○遥かなるオーガスタ<ティーアンドイーソフト>	9800円/バックアップカートリッジ
3月～4月	○エリア88<カプコン>	価格未定/カートリッジ
3月～4月	○シムシティ<任天堂>	価格未定/バックアップカートリッジ
4月	○ウルトラマン<バンダイ>	価格未定/カートリッジ
4月	○ジェリービーン<CBSソニー>	価格未定/カートリッジ
7月～8月	○新ゼルダの伝説<任天堂>	価格未定/バックアップカートリッジ
8月～9月	○ファイナルファンタジーV<スクウェア>	価格未定/バックアップカートリッジ
'91年	○イースIII/ワンダラーズ フロム イース<トンキンハウス>	価格未定/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

	○ポッパーズ<サン電子>	価格未定/カートリッジ
	○スーパーR-TYPE<アイレム>	価格未定/カートリッジ
	○超魔界村<カプコン>	価格未定/カートリッジ
	○ダンジョンマスター<ビクター音楽産業>	価格未定/カートリッジ
	○スーパープロフェッショナルベースボール(仮題)<ジャレコ>	価格未定/カートリッジ
	○ダライアススペシャル(仮題)<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○飛龍の拳IV(仮題)<カルチャーブレーン>	価格未定/カートリッジ
	○ドラゴンクエストV<エニックス>	価格未定/バックアップカートリッジ

PCエンジン

11月発売のソフト

23日	○J・B・ハロルドシリーズ マーダークラブ<ハドソン>	6500円/CD-ROM
23日	○キックボール<メサイヤ(NCS)>	6200円/Huカード

12月発売のソフト

7日	○ボンバーマン<ハドソン>	5300円/Huカード
7日	○サンダーブレード<NECアベニュー>	7200円/Huカード
7日	○アヴェンジャー<日本テレネット>	6780円/CD-ROM
7日	○らんま1/2<メサイヤ(NCS)>	6800円/CD-ROM
7日	○バーニングエンジェル<ナグザット>	6700円/Huカード
11日	○メルヘンメイズ<ナムコ>	5500円/Huカード
12日	○クロスワイバー<フェイス>	6780円/Huカード
14日	○バイオレントソルジャー<アイ・ジー・エス>	6400円/Huカード
14日	○ZIPANG<パック・イン・ビデオ>	6200円/Huカード
14日	○スピンペア<メディアリング>	5900円/Huカード
14日	○大旋風<NECアベニュー>	7200円/Huカード
14日	○ワラビー!!<メサイヤ(NCS)>	6500円/Huカード
14日	○チャンピオンレスラー<タイトー>	6600円/Huカード
14日	○トイショップボーイズ<ビクター音楽産業>	6200円/Huカード
19日	○不思議の夢のアリス<フェイス>	6400円/Huカード
20日	○バスティール<ヒューマン>	6500円/CD-ROM
21日	○アウトラン<NECアベニュー>	7200円/Huカード
21日	○天聖龍<エイコム>	7200円(予価)/Huカード
21日	○魔界プリンスどらぼっちゃん<ナグザット>	6700円/Huカード
21日	○オーバーライド<データイースト>	6500円/Huカード
21日	○クイズアベニュー<NECアベニュー>	5800円/CD-ROM
22日	○桃太郎伝説II<ハドソン>	7200円/Huカード
	○CD-ROMマガジン ウルトラボックス3号<ビクター音楽産業>	4800円/CD-ROM
	○ワンダラーズフロムイース<ハドソン>	価格未定/CD-ROM

'91年1月発売のソフト

18日	○ジャッキーチェンのドラゴンロード<ハドソン>	6800円/Huカード
中旬	○GULCLIGHT-TDF2-<パック・イン・ビデオ>	7800円/CD-ROM
	○カダッシュ<タイトー>	6600円/Huカード
	○S. C. I. <タイトー>	7200円/Huカード
	○マスター・オブ・モンスターズ<マイクロキャビン>	6500円(予価)/CD-ROM
	○TVスポーツ フットボール<ビクター音楽産業>	6700円(予価)/Huカード

'91年2月発売のソフト

22日	○デットムーン(仮題)<T. S. S>	7400円/Huカード
22日	○オルディネス<ハドソン>	9800円/Huカード(PCエンジンSG用)
下旬	○パチ夫くん 幻の伝説<ココナッツジャパン>	価格未定/CD-ROM
下旬	○パズルボーイ<日本テレネット>	6400円(予価)/Huカード
	○ファイナルマッチテニス<ヒューマン>	5700円/Huカード
	○パラソルスター<タイトー>	6600円/Huカード
	○サイレント デバッガーズ<データイースト>	6800円/Huカード
	○マンホール<サン電子>	価格未定/CD-ROM
	○タイタン<ナグザット>	5900円(予価)/Huカード

'91年3月以降発売のソフト

3月	○エターナル シティ(仮題)<ナグザット>	価格未定/Huカード
3月	○魔笛伝説アストラリウス<アイ・ジー・エス>	6300円/CD-ROM
3月	○レジェンド オブ ヒーロー トンマ<アイレム>	7000円(予価)/Huカード
3月	○迷宮島スペシャル<アイレム>	価格未定/Huカード
3月	○クイズしらんぷり(仮題)<アトラス>	価格未定/CD-ROM
3月	○1943<ナグザット>	7200円(予価)/Huカード
3月	○エグザイル 時の狭間に<日本テレネット>	6780円/CD-ROM
3月	○ハイグレネーダ<日本テレネット>	6780円/CD-ROM
5月	○パチ夫くん(仮題)<ココナッツジャパン>	価格未定/Huカード
'91年	○盟約の定義(仮題)<ヒューマン>	価格未定/Huカード
'91年	○ドラえもんII<ハドソン>	価格未定/Huカード
'91年	○ポピュラス<ハドソン>	7800円/CD-ROM
'91年	○モンビット<ハドソン>	価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

	○三国志 群雄割拠伝<ナグザット>	8800円/CD-ROM
	○クライング ドラゴン<アスミック>	5400円(予価)/Huカード
	○トリッキー<アイ・ジー・エス>	価格未定/Huカード
	○ストライダー飛竜<NECアベニュー>	価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
	○レインボーアイランド<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○ワードナの森<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○TATSUJIN<タイトー>	価格未定/Huカード
	○ホームデータの囲碁(仮題)<ホームデータ>	価格未定/Huカード
	○スペースファンタジーゾーン<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○ギャラクシーフォース<NECアベニュー>	価格未定/Huカード
	○マイトアンドマジック<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○ヘルファイアー<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○コブラII<ハドソン>	価格未定/CD-ROM
	○PC原人II<ハドソン>	価格未定/Huカード
	○天外魔境II<ハドソン>	価格未定/CD-ROM
	○ああっ 女神さまっ<メサイヤ(NCS)>	価格未定/Huカード
	○コズミックファンタジー2 冒険少年バン<日本テレネット>	価格未定/CD-ROM
	○ハットリス<マイクロキャビン>	価格未定/Huカード
	○OEDO 808<メサイヤ(NCS)>	6500円/CD-ROM
	○スプレンディド・サーガ<メサイヤ(NCS)>	価格未定/Huカード
	○アドベンチャーアイランド(仮題)<ハドソン>	5800円/Huカード
	○フォゴットンワールド<NECアベニュー>	価格未定/Huカード
	○改造町人シュビビンマン2・新たなる敵<メサイヤ(NCS)>	価格未定/Huカード
	○BURAI<リバーヒルソフト>	価格未定/CD-ROM
	○魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～<メサイヤ(NCS)>	価格未定/CD-ROM
	○ソーサリアン<ビクター音楽産業>	価格未定/CD-ROM
	○IT'S CAME FROM THE DESERT<ビクター音楽産業>	価格未定/CD-ROM
	○カメレオン・アイズ 密林の迷宮(仮題)<ユニ・ポスト>	価格未定/Huカード
	○ゼロヨンチャンプ<メディアリング>	価格未定/Huカード
	○神聖刻紀 ブリーダーズ・ワース<メサイヤ(NCS)>	価格未定/CD-ROM
	○熱血高校ドッジボール部 サッカー編<ナグザット>	価格未定/CD-ROM
	○戦国関東三国志<インテック>	価格未定/CD-ROM
	○ゴルフ(仮題)<インテック>	価格未定/CD-ROM
	○エシェラ アンド ジジオラ<ブレイングレイ>	価格未定/CD-ROM
	○サバイバルランナー(仮題)<ホームデータ>	価格未定/Huカード
	○ドラゴンブリード<アイレム>	価格未定/Huカード
	○モトローダーII<メサイヤ(NCS)>	価格未定/Huカード
	○立体将棋(仮題)<NECアベニュー>	価格未定/Huカード
	○スプラッシュレイク<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○高橋名人の冒険島II<ハドソン>	5800円/Huカード
	○ダウンロードII<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○宇宙戦艦ゴモラ<ユーピーエル>	価格未定/Huカード
	○スーパー大旋風<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM

赤い文字のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。

メガドライブ

11月発売のソフト

16日	○グラナダ<ウルフチーム>	6800円/カートリッジ
21日	○アイ ラブ ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険<セガ>	4800円/カートリッジ
22日	○メガパネル<ナムコ>	4900円/カートリッジ
下旬	○ジャンクション<マイクロネット>	6000円/カートリッジ

12月発売のソフト

1日	○シャドーダンサー<セガ>	6000円/カートリッジ
12日	○キューティ鈴木のリングサイドエンジェル<アスミック>	6800円/カートリッジ
14日	○アトミック・ロボキッド<トレコ>	6800円/カートリッジ
14日	○エレメンタルマスター<テクノソフト>	6800円/カートリッジ
14日	○片山まさゆきの麻雀道場<ゲームアーツ>	6800円/カートリッジ
15日	○ゲイングランド<セガ>	6000円/カートリッジ
15日	○まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険<セガ>	4800円/カートリッジ
18日	○デンジャラスシード<ナムコ>	5800円/カートリッジ
20日	○クラックダウン<セガ>	6000円/カートリッジ
20日	○ダライアスII<タイトー>	8900円/カートリッジ
21日	○スタークルーザー<メサイヤ(NCS)>	7300円/バックアップカートリッジ
21日	○ハードドライビン<テンゲン>	5900円/カートリッジ
22日	○モンスターレア<セガ>	6000円/カートリッジ
下旬	○ガイアレス<日本テレネット>	8400円/カートリッジ
下旬	○火激<ホット・ビィ>	7700円/カートリッジ
下旬	○武者アレスタ<東亜プラン>	6800円/カートリッジ
	○ヘビーユニット<東宝>	6400円/カートリッジ

'91年1月発売のソフト

下旬	○ジノーグ<メサイヤ(NCS)>	6500円/カートリッジ
	○斬 ～夜叉円舞曲～<ウルフチーム>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○アンビション オブ シーザー<マイクロネット>	8800円/カートリッジ
	○究極タイガー<トレコ>	7500円(予価)/カートリッジ
	○三国志・乱世の英雄たち(仮題)<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○エアロ ブラスターズ<KANEKO>	6000円/カートリッジ
	○ヴォルフィード<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○ミッドナイトレジスタンス<データイースト>	6800円/カートリッジ

'91年2月発売のソフト

	○アドバンスド大戦略<セガ>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ソニック・ザ・ヘッジホッグ(仮題)<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○バハムート戦記<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○空牙<データイースト>	6800円/カートリッジ
	○ワードナの森<ビスコ>	価格未定/カートリッジ
	○紫禁城<サン電子>	価格未定/カートリッジ

'91年3月以降発売のソフト

3月	○スーパーライセンス<セガ>	価格未定/バックアップカートリッジ
3月	○ゼロウイング<東亜プラン>	価格未定/カートリッジ
3月	○シャイニング&ダクネス<セガ>	価格未定/バックアップカートリッジ
3月	○モンスターワールドIII<セガ>	価格未定/カートリッジ
3月	○ヴァリスIII<日本テレネット>	8400円(予価)/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○ヴェリテックス<アスミック>	価格未定/カートリッジ
	○タスクフォースハリアー<トレコ>	価格未定/カートリッジ
	○スーパーエアーウルフ<九娯貿易>	6800円/カートリッジ
	○ヴァザム(仮題)<トレコ>	6800円(予価)/カートリッジ
	○レッスルウォー<セガ>	6000円/カートリッジ
	○マスター オブ ウエポン<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○あっぱれ!実業王!?<セガ>	5500円/カートリッジ
	○ムーンダンサー<セガ>	7000円/バックアップカートリッジ
	○ベルリンの壁(仮題)<KANEKO>	価格未定/カートリッジ
	○スーパーバレーボール<ビデオシステム>	価格未定/カートリッジ
	○スーパーファンタジーゾーン<サン電子>	価格未定/カートリッジ
	○ギャラクシーフォース<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○パワードリフト<電波新聞社>	価格未定/カートリッジ
	○ターボアウトラン<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○ラストサバイバー<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○ダイナマイトダックス<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○忍者ウォーリアーズ<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○魔物ハンター妖子 第7の警鐘<メサイヤ(NCS)>	6500円/カートリッジ
	○アリシアドラグーン<ゲームアーツ>	価格未定/カートリッジ
	○アマテラス(仮題)<講談社総研>	価格未定/カートリッジ
	○スーパー・プロフェッショナル・レスリング(仮題)<ヒューマン>	価格未定/カートリッジ
	○ラングリッサー<メサイヤ(NCS)>	価格未定/カートリッジ
	○天下布武<ゲームアーツ>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○アウトラン3D<セガ>	5500円/マークIII専用カートリッジ
	○宇宙戦艦ゴモラ<ユー・ピー・エル>	価格未定/カートリッジ

ゲームボーイ

11月発売のソフト

16日	○アレサ<やのまん>	3800円[込]/バックアップカートリッジ
16日	○パックマン<ナムコ>	3500円[込]/カートリッジ
16日	○パラソルヘンベえ 虹の大冒険<エポック社>	3300円[込]/カートリッジ
30日	○GO!GO!TANK<コピア システム>	3400円[込]/カートリッジ
30日	○キャデラックII<ヘクト>	3300円[込]/カートリッジ
30日	○バトルブル<セタ>	3500円[込]/カートリッジ

12月発売のソフト

7日	○ちびまる子ちゃん「おこずかい大作戦」<タカラ>	3400円[込]/カートリッジ
7日	○ころ・ダイス<キングレコード>	3300円[込]/カートリッジ
7日	○アメリカ横断ウルトラクイズ<トミー>	3980円(予価)[込]/カートリッジ
7日	○ヘッド・オン<テクモ>	3300円[込]/カートリッジ
7日	○スコットランド・ヤード<東映動画>	3500円[込]/カートリッジ
7日	○ペインターモモピー<シグマ商事>	3300円[込]/カートリッジ
7日	○熱血硬派くにお君 番外乱闘編<テクノスジャパン>	3500円/カートリッジ
7日	○NAVY BLUE'90<ユース>	3500円[込]/カートリッジ
7日	○バブルボブル<タイトー>	3600円[込]/カートリッジ
8日	○鬼忍降魔録 ONI<バンプレスト>	3800円[込]/バックアップカートリッジ
11日	○スパルタンX<アイレム>	3500円[込]/カートリッジ
12日	○プリプリ<サン電子>	3200円[込]/カートリッジ
13日	○ドラゴンテール<アイマックス>	3500円[込]/カートリッジ
14日	○ネコジャラ物語<ケムコ>	3300円[込]/バックアップカートリッジ
14日	○ポケットスタジアム<アトラス>	3300円[込]/カートリッジ
14日	○SA・GA2秘宝伝説<スクウェア>	4800円[込]/バックアップカートリッジ
14日	○銀河<ホット・ビィ>	3500円[込]/カートリッジ
14日	○KLAX<ハドソン>	3500円[込]/カートリッジ
20日	○ポン太とヒナ子の珍道中 友情編<ナグザット>	3400円[込]/カートリッジ
21日	○グレムリン2<サン電子>	3400円[込]/カートリッジ
21日	○突撃! ポンコツタンク<HAL研究所>	3300円[込]/カートリッジ
21日	○バトルユニットZEOTH<ジャレコ>	3400円(予価)[込]/カートリッジ
21日	○石田芳夫詰碁パラダイス<ポニーキャニオン>	3400円[込]/カートリッジ
21日	○バブルゴースト<ポニーキャニオン販売>	3090円[込]/カートリッジ
21日	○カプコンクイズ ハテナ?の大冒険<カプコン>	3500円[込]/カートリッジ
22日	○モンスターメーカー<ソフエル>	3500円[込]/バックアップカートリッジ
22日	○飛龍の拳外伝<カルチャーブレーン>	3500円[込]/カートリッジ
中旬	○ゴジラくん 怪獣大行進<東宝>	3500円[込]/カートリッジ
	○レジェンド<クエスト>	3500円(予価)[込]/バックアップカートリッジ
	○フワフワランド<任天堂>	2600円[込]/カートリッジ

'91年1月発売のソフト

8日	○コントラ<コナミ>	3500円[込]/カートリッジ
中旬	○F1スピリット<コナミ>	3500円[込]/カートリッジ
下旬	○戦国忍者くん<ユー・ピー・エル>	価格未定/バックアップカートリッジ
下旬	○ライサンダー<ニチブツ>	3600円[込]/カートリッジ
	○茶々丸パニック<ヒューマン>	2900円[込]/カートリッジ
	○ファイナルリバース -最後の逆転-<東映動画>	3400円[込]/カートリッジ
	○チェイスH.Q.<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○ドルアーガの塔<エンジェル>	3500円(予価)[込]/カートリッジ
	○ウィザードリィ外伝<アスキー>	4635円[込]/バックアップカートリッジ
	○とつげき!ばれいしょんず<アトラス>	3300円(予価)[込]/カートリッジ
	○GBウォーズ<任天堂>	2600円[込]/カートリッジ

'91年2月発売のソフト

8日	○鬼ケ島パチンコ店<ココナッツジャパン>	3500円[込]/カートリッジ
	○バーガータイム・デラックス<データイースト>	3300円[込]/カートリッジ
	○ミッキーマウス2<ケムコ>	3090円[込]/カートリッジ
	○カーブノア<コナミ>	3500円[込]/カートリッジ
	○三毛猫ホームズの騎士道<アスク講談社>	3500円[込]/カートリッジ

'91年3月以降発売のソフト

3月	○レインボーチップス<KANEKO>	3200円[込]/カートリッジ
3月	○ファーステストラップ<バップ>	3300円[込]/カートリッジ
3月	○ジャングルウォーズ<ポニーキャニオン>	4000円[込]/バックアップカートリッジ
3月	○天神怪戦2 天下御免の五人衆<メルダック>	価格未定/カートリッジ
3月	○フリートコマンダー<アスキー>	4635円[込]/カートリッジ
3月	○ファミリーホッケー(仮題)<アテナ>	価格未定/カートリッジ
4月	○ラッキーモンキー(仮題)<ナツメ>	価格未定/カートリッジ
4月	○ソロモンズ倶楽部<テクモ>	価格未定/カートリッジ
4月	○ちよちゃん(仮題)<アイマックス>	3500円(予価)[込]/カートリッジ
4月	○スノーブラザース<ナグザット>	価格未定/カートリッジ
4月~5月	○ウルティマ外伝(仮題)<ポニーキャニオン>	価格未定/バックアップカートリッジ
4月~5月	○ドラゴンズ・レアー<EPICソニー>	価格未定/カートリッジ
7月	○アレサII<やのまん>	価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○TWIN<アテナ>	3500円[込]/カートリッジ
	○バトルギウス<アイ・ジー・エス>	価格未定/カートリッジ
	○メガリット<アスミック>	価格未定/カートリッジ
	○スーパー桃太郎電鉄<ハドソン>	価格未定/カートリッジ
	○スーパーロボット大作戦 クロスアタック(仮題)<バンプレスト>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ミニパット<ビクター音楽産業>	価格未定/カートリッジ
	○LOST CITY(消えた街)<ゲーム通信社>	価格未定/カートリッジ
	○エモやんの20倍プロ野球<ヘクト>	3800円[込]/カートリッジ
	○ジェム・ジェム<ビック東海>	価格未定/カートリッジ
	○アスミッくんワールド2<アスミック>	価格未定/カートリッジ
	○鉄道王II<デービーソフト>	3500円[込]/カートリッジ
	○怒りの要塞<ジャレコ>	価格未定/カートリッジ
	○キッチンパニック<ココナッツジャパン>	価格未定/カートリッジ
	○マジック エクリプス<コピア システム>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ギャザーズ<ビック東海>	価格未定/カートリッジ
	○トリックル<メテム>	3300円[込]/カートリッジ
	○元祖ヤンチャ丸(仮題)<アイレム>	価格未定/カートリッジ
	○ハットリス<ビー・ピー・エス>	価格未定/カートリッジ
	○Mr.珍のグルメパラダイス<セタ>	3500円[込]/カートリッジ
	○マックス・ザ・アストロアタッカー<キングレコード>	3500円/カートリッジ
	○ダンジョンランド<エニックス>	価格未定/カートリッジ
	○セレクション2<ケムコ>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ラブルセイバー<キングレコード>	価格未定/カートリッジ
	○パロディウス(仮題)<コナミ>	価格未定/カートリッジ

ゲームギア

12月発売のソフト

8日	○ワンダーボーイ<セガ>	3500円/カートリッジ
15日	○G-LOC<セガ>	3500円/カートリッジ
22日	○ザ・プロ野球'90<セガ>	3500円/カートリッジ
22日	○ドラゴンクリスタル<セガ>	3500円/カートリッジ
27日	○上海II<サン電子>	3800円/カートリッジ
	○倉庫番<リバーヒルソフト>	3800円/カートリッジ

'91年1月発売のソフト

15日	○サイコワールド<セガ>	価格未定/カートリッジ
中旬	○ジャンクション<マイクロネット>	価格未定/カートリッジ
	○ポップブレイカー<マイクロキャビン>	3800円/カートリッジ
	○タロット占い(仮題)<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○ゴルフゲーム(仮題)<セガ>	価格未定/カートリッジ

'91年2月発売のソフト

	○スーパーゴルフ<シグマ商事>	3800円/カートリッジ
	○キネコ(仮題)<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○紫禁城<サン電子>	価格未定/カートリッジ

'91年3月以降発売のソフト

3月	○ウッディポップ<セガ>	価格未定/カートリッジ
4月	○ファンタジーゾーンG(仮題)<サンリツ電気>	価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○対戦カンフー(仮題)<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○GG忍(仮題)<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○テニス(仮題)<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○スペースハリアー3<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○RPG(仮題)<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○OUT RUN<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○エイリアンストーム<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○アレックスキッド<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○ゴールデンアックス<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○大戦略<システムソフト>	価格未定/カートリッジ
	○ベルリンの壁(仮題)<KANEKO>	価格未定/カートリッジ
	○デビリッシュ<GENKI>	価格未定/カートリッジ
	○ヘッドバスター<メサイヤ(NCS)>	価格未定/カートリッジ

リンクス

11月発売のソフト

○ゼノフォーブ<アタリジャパン・ムーミン>	4300円/ゲームカード
○ロード・ブラスター<アタリジャパン・ムーミン>	4300円/ゲームカード
○ペーパーボーイ<アタリジャパン・ムーミン>	4300円/ゲームカード
○MS.パックマン<アタリジャパン・ムーミン>	4300円/ゲームカード

12月発売のソフト

○ランページ<アタリジャパン・ムーミン>	4300円/ゲームカード
○ザーラー・マーシナリー<アタリジャパン・ムーミン>	4300円/ゲームカード
○ライガー<アタリジャパン・ムーミン>	4300円/ゲームカード

発売日未定のソフト

○ロボスカッシュ<アタリジャパン・ムーミン>	4300円/ゲームカード
○ヴィンディケーター<アタリジャパン・ムーミン>	4300円/ゲームカード
○ワールドカップ サッカー<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○A. P. B.<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○NFL スーパーボール フットボール<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○ニンジャガイデン<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○チェッカー・フラッグ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○ウォーバード<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○トーナメント・サイバーボール<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○グリッド・ランナー<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○ターボ・サブ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○スクラップヤード・ドッグ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○ピンボール・シャフル<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○ブロックアウト<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○720°<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○S. T. U. N. ランナー<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○LYNXカジノ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○ザイボット<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○バックランド<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○ローリングサンダー<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○オールスターバスケットボール<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○マリオ・ル・ミュー・ホッケー<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○シャンハイ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
○バイキング チャイルド<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード

※価格の後に込マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

HARD NEWS RADIO GIRL Q&A ROMOUR SOFTWARE COMIC BOOK GOSIP MOVIE SPORTS SCOOP

la Expresso

ラ・エクスプレッソ
Vol.1

迅速、新鮮を意味することば、エクスプレッソ。このページは、ファミ通本誌のエクスプレスに負けない、鮮度の高いニュースを伝えるコーナーなのだ。エクスプレスよりもおしゃれだしね。

TOPICS スーパーファミコンを入手するには？

おおーっと！　ちょっと油断してるスキに、スーパーファミコンの発売日がわずか5日後に迫っているではないか！　えっ？　もうキチンと予約を済ませちゃったから大丈夫だって？　そういう人は今回は関係なし。まだ予約できずにハラハラドキドキしてる人と一緒に、スーパーファミコン購入作戦を考えてみよう。

まずは出荷台数について。発売日に、いったい何台のスーパーファミコンが出荷されるのか、任天堂に聞いてみたぞ。

「11月21日には30万台を出荷します。以後、毎週金曜日に出荷し、年内に合計60万台を出荷する予定です」（任天堂　広報）

ということは、21日の初回出荷分の入手に失敗しても、毎週チャンスがめぐってくるわけだ。えーと、残りの出荷予定台数を年内の金曜日の数で割ると……、毎週6万台のスーパーファミコンが市場に出まわる計算になる。ちょっと運がよければ買えそうな気がしてこない？

さらに、こんな話もあるのだ。

「『ドラクエⅣ』の初回出荷が150万本でしたよね。それに比べればスーパーファミコンの30万という数は少なすぎるように思えるかもしれません。しかし、価格の面から見れば、スーパーファミコンは『ドラクエⅣ』の3倍近くもする商品です。価格というものは、売れ行きに直接影響する要素ですから、いくら注目されている商品だといっても、品薄状態がそう長く続くとは思えないんですよね」（事情通）

そう言われてみると、『ドラクエⅣ』だって品薄状態が何ヵ月も続いたわけじゃないもんね。発売日の2ヵ月後にはほとんどの人が買えたはず。うーん、なんか希望が湧いてきたなあ。ん？　それでもやっぱり安心できないって？

そんなキミの不安を解消するには……、やっぱり予約するのが一番いいみたい。「入荷する台数がわかりしだい、その分だけ予約を受け付けるようにしています」（ヤマギワホビー館）なんて、うれしいことをいってくれる店もまだまだあるようだし。

逆に、予約販売をしていない店を狙ってみるのもひとつの方法だ。



⬆はがきで応募、抽選で予約券がもらえたビックカメラ。11月21日の発売日は、予約分だけの販売となる。

そんな店には、誰にも予約されていない、〝自由競争〟のスーパーファミコンがあるんだからね。

発売日にはムリだとしても、スーパーファミコンの年内入手をあきらめるのは早すぎる。思いあたる限りのファミコン売り場に走れ！

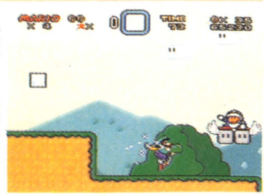
この8店は可能性あり？

今年中にスーパーファミコンがどうしても欲しいって人はこの店をチェックしてみては？

東急百貨店 東京　渋谷	11月1日から、先着50名様に限り、予約を受け付けます。	カメラのドイ 東京　渋谷	予約は受け付けません。入荷台数の見通しが立てば整理券を配ることも。
京王デパート 東京　新宿	21日に入荷する分の半数までの予約が入っています。	カメラのさくらや 東京　新宿	まだはっきりは言えませんが、21日に整理券を配ることも考えられます。
松　屋 東京　銀座	2回目の予約を締め切り、12月16日入荷分の予約を受け付けています。	近鉄百貨店 大阪　阿倍野	年内入荷分については、今月の3日から予約を受け付けています。
ヤマギワホビー館 東京　秋葉原	入荷台数がわかりしだい、その分だけ予約を受け付けるようにしています。	阪急百貨店 大阪　北区	今月の3日から、予約の受け付けを始めました。

予約を受け付けない店	キデイランド（東京　原宿）、東武百貨店（東京　池袋）、ヨドバシカメラ（東京　新宿）、松坂屋（愛知　名古屋）、そごう（大阪　心斎橋）　ほか

スーパーマリオワールド



➡年内の予定出荷本数は本体と同じ60万本だ。

F-ZERO



⬅出荷本数は『マリオ』より少なくなるようだ。

SOFT

国税庁謹製ソフト『惑星アトン外伝』だ！

証券会社が株式売買のためのネットワーク端末に利用したり、保険会社が勧誘の際の説明用具として使ったり……。ファミコンを利用したサービスを考えだしてきた企業は、いままで各方面にひろがっていたんだけど……。な、なんと！　こんどはお固いお役所がファミコンを利用した新サービスを考えだし、話題になっているのだ。

ファミコン用のディスクソフト、『惑星アトン外伝』というのが、それ。制作したのは、なんとなくお堅いイメージがついてまわる国税庁だっていうから驚いちゃうよね。このソフト、たてスクロールのシューティングゲームにクイズの要素を盛り込んだものなんだけど、なんで国税庁がこんなソフトを作ったんだろう？

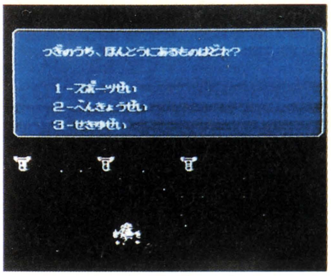
「毎年11月11日から17日までの1週間を"税を知る週間"として、さまざまな行事を催しているんですが、その一環としてゲームを作ってみたんです。『惑星アトン外伝』は、ふだん税のしくみに親しむ機会の少ない小学生を対象として作成しました」（国税庁　広報課）

なるほど、たしかにゲームストーリーも、悪者に奪われた財源（税金）を取り戻し、平和を蘇らせるという教育的なものだしね。

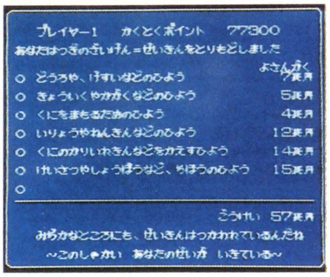
この『惑星アトン外伝』、一般販売はされず、イベントでの展示のみになるらしい。んー、なんだかもったいないな。国税庁のみなさん!!　もっといろんなとこで遊べるようにしてちょーだい!!



⬅このソフトは非売品。各都道府県で開催中の"税金展"の会場でのみ遊ぶことができる。国税庁のソフトだから税金で作られているんだけど、製造単価が安いディスクカードを使っているのにも意味がありそう。



⬆シューティングの途中で、税金についてのクイズが出題されるのだ。



⬆画面の一番下の標語がいかにもって感じ。書き換えできたらいいのにね!?

TV

ゲーム情報番組2本、その評判は？

ファミっ子大集合



⬆司会は、すわしんじと山田昭子。すでに7年目を迎えた長寿番組なのだ。

スーパーマリオクラブ



⬆スーパーファミコン発売後も好調を維持できるか？　司会は渡辺徹と本田理沙。

10月からテレビ東京系列で『スーパーマリオクラブ』というゲーム情報番組がスタートした。東京地区での放送時間は、木曜18時からの30分間。テレビ東京は木曜の17時から17時30分まで、ゲーム情報番組の『ファミっ子大集合』を放送している。そんなわけで、東京地区では毎週木曜日に、30分のインターバルをはさんでふたつのゲーム情報番組が放送されてるのだ。このふたつの番組の現状を報告しよう。

『ファミっ子大集合』は、放送開始からすでに7年を数える長寿番組だ。スポンサーはカプコン、テクモなどのソフトメーカーで、番組内容は一貫して新作ソフトの紹介。しかし、一時は15パーセント近くまでいっていた視聴率も、10月は平均で3.3パーセント。

一方の『スーパーマリオクラブ』は、10月4日に始まったばかり。発売前のスーパーファミコンソフトが見られる唯一の番組だけあって、10月の平均視聴率も8.5パーセントと、なかなか好調なのだ。番組構成も、女の子に告白する権利をめぐって男の子がゲームの腕を競うコーナーがあるなど、バラエティー豊か。また、スポンサーが任天堂1社だけというのも、この番組の特徴だ。

「『スーパーマリオクラブ』では、番組の途中にコマーシャルが入らないんです。スポンサーが1社なので、番組のなかだけで伝えたいことが伝えられるんですね」（事情通）

ふたつの番組を比べると、『スーパーマリオクラブ』の元気さが目立つ。でもこれは『ファミっ子大集合』の視聴者が引き続き見るぶんだけ有利だから、という見かたもできる。さらに『ファミっ子大集合』も11月21日以後はスーパーファミコン情報をオンエアするはずだ。両番組の今後の動きに注目していきたいところだね。

10月の視聴率

※ビデオリサーチ調べ
※単位はパーセント

放送日	ファミっ子大集合	スーパーマリオクラブ
10月4日	3.1	9.1
10月11日	3.0	6.9
10月18日	2.9	8.3
10月25日	4.3	9.6

野球ゲームに実名の選手が出せるワケ!

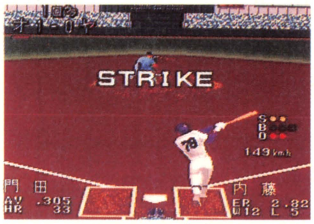
QUESTION

最近、実名のプロ野球選手が登場するソフトが発売されはじめている。10月5日にはインテックが『ザ・プロ野球』を発売。12月13日にはアスキーが、『ベストプレープロ野球'90』を発売と、ファンとしてはよろこばしいかぎりだよね。でも、いままでなぜ、実名のソフトが出なかったのか？　じつはこれには、からくりがあったのだ。

'86年に発売されたナムコの『ファミスタ』には、ひらがなで、えがわとか、たつのりといった選手名が使われていた。これに対し日本プロ野球機構は、肖像権の侵害ではないか？　というクレームをつけていたのだ。それ以来、どのメ



⬆アスキーの『ベストプレー』シリーズは、4作目にしてついに、実名のプロ野球選手が登場！　日本シリーズモードも付いて、面白さの幅がさらに広がったぞ。



⬆PCエンジンCD-ROMで発売されている『ザ・プロ野球』。インテック実名ソフトの第3弾だ。全選手のデータが、似顔絵付きで入っているすぐれものなのだ！

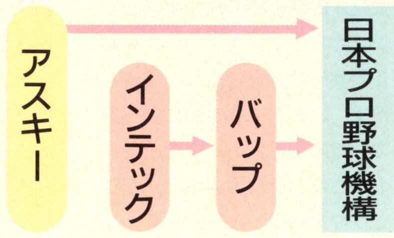
ーカーでも野球ゲームの選手名には、おちやいだとか、きよすくといったユーモラスな名前を使うようになったわけだ。

ここではじめて、ゲームに実名のプロ野球選手を登場させたのが、バップの『スーパーリアルベースボール』。これ以降、インテックの『これがプロ野球'89』が発売されるまで、実名のプロ野球選手を登場させたゲームはなかった。これはバップが、日本プロ野球機構と契約して、セパ12球団の全選手の選手名および球団名の使用許可を得ていたからなのだ。

では、インテックとアスキーの場合はどうなんだろう？

日本プロ野球機構との契約図式

日本プロ野球機構と契約ができれば、どのメーカーでも、実名のプロ野球選手が登場する野球ゲームを作ることができる。現在この権利を持っているのは、バップ、インテック、アスキーの3社だ。



「うちの場合は一度、バップさんを通して、日本プロ野球機構と契約をしました」（インテック）

「うちはバップさんとはべつに、直接、日本プロ野球機構と契約をしました」（アスキー　開発）

契約の方法が違うにしろ、どちらも日本プロ野球機構からプロ野球選手の選手名、および球団名の使用許可を得ているわけだ。

「契約さえ結べば、実際の選手名が使えるのか。なら、ほかのソフトメーカーも同じようにすればいいじゃん!!」なんて思ったキミ。甘い!!　ほかのメーカーがそうしなかったのには、理由があるんだな。

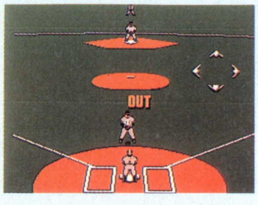
「契約はひとつの手です。でも日本プロ野球機構と契約を結べば、選手名、球団名の使用料を支払わなくてはいけなくなる。当然、その代金は、発売される商品の価格に反映されるはず。つまりソフトの定価がアップしてしまうんですね、インテック、アスキーのソフトに関しては、とりあえず値上げはなかったわけですが、なかにはきっと、選手の実名入りのため料金アップなんてことになるソフトも出てくるはず」（事情通）

野球ゲームに実在の選手名が登場するなんて、歓迎すべきことなんだけど、それにともなって値上げが行なわれるのはちょっとねぇ。コレってわがままなのかな。

プロ野球選手を実名で出しているソフト

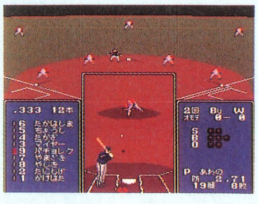
すでに、プロ野球選手を実名で出しているソフトは4本ある。バップが1本、インテックが3本だ。もうすぐこれにアスキーの1本が加わり、5本になる。今後、日本プロ野球機構と契約を結ぶメーカーが出てくれば、一気に実名ソフトの数も跳ね上がるはずだ。でも、契約金の分、ソフトの価格も跳ね上がったりして。そんなことはないと信じたいね。

スーパーリアルベースボール
バップ '88年7月30日発売 ファミコン



⬅続編の『ベースボールファイター』にも期待。

これがプロ野球'90
インテック '90年6月29日発売 PCエンジン

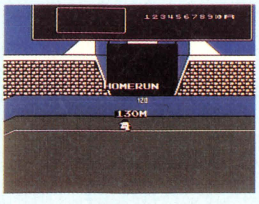


⬅インテック初の実名ソフトが『これプロ'89』だ。

実名のプロ野球選手が登場しないソフト

日本プロ野球機構と契約をしていないメーカーから発売される野球ゲームには、Lチームのきよすく、Sチームのひぽさわなーんて、愛嬌のある名前の選手が登場している。これもまたユーモラスで楽しいんだけど、できれば、実名のプロ野球選手を出してほしいという人は少なくない。『ファミスタ』や『パワーリーグ』といった人気シリーズなら、なおさらだ。

ファミスタ'90
ナムコ '89年12月19日発売 ファミコン



⬅『'91』の発売も決まって、ファンもウハウハ気分だ。

パワーリーグⅢ
ハドソン '90年8月10日発売 PCエンジン



⬅大好評のホームラン競争モードも健在の第3弾。

MUSIC

ロンドン・フィルが『ドラクエⅣ』の音楽を演奏！

キミは、メジャーなオーケストラを挙げるとしたら、どんなオーケストラを挙げる!? NHK交響楽団、それともモスクワ交響楽団かな？　イギリスのロンドン・フィルハーモニー管弦楽団という名前が頭に浮かんだ人も、多いでしょ。それくらい有名なロンドン・フィル（この略称で呼ぶのが一般的）が、すぎやまこういち指揮のもとで『ドラゴンクエストⅣ』の交響組曲を演奏したというニュースなのだ。

演奏はイギリスで行なわれたんだけど、あのビッグなオーケストラが、よくゲームの音楽なんか（そりゃー『ドラクエ』は有名だけど、一般的にはたかがゲームという認識のほうが強いはず）を演奏してくれたもんだ。ロンドン・フィル演奏までこぎつけたスタッフたちに、その苦労話などを語ってもらったのだ。

「もともとこの企画の発端は、『ドラクエⅣ』のイメージビデオを作ろうというところから始まったのです。最高の物を作るために、良い映像と最高の音楽が必要でした」（すぎやまこういち氏）

ハハーン。そういうわけか。いまだ中世の雰囲気を持つお城がいっぱいあるイギリスで、ロケを行なおう。そしてイギリスといえば音楽はロンドン・フィルだぁ……という話になったんだね。でもすぎやま氏から話を聞いたロンドン・フィル側は、この企画をどう感じたのかな。気になっちゃうぞ。

「最初にスコア（楽譜のこと）を見せてもらったとき、プロデューサーから日本のゲーム音楽という話しか聞いてなかったものだから、あまりの出来の良さにビックリしました。ロマンティックでとっても親しみやすいですよね。さらにヨーロッパの古典的音楽であるバロックがよく書かれている。ぜひこの仕事をやりたいという気になりました。演奏は自分らでいうのも変ですけど、パーフェクトですよ。ゲームを知らない人にも、ぜひ聴いてほしいな」（ロンドン・フィル　コンサートマスター）

ロンドン・フィルで一番偉い人に、ぼくらの『ドラクエ』の音楽がここまで誉められると、日本人としてはなんだかくすぐったいよね。

この演奏の模様と『ドラクエ』をイメージさせる映像を収めたビデオは来年２月に発売される。イメージシーンはいらない、音楽だけで十分って人のために、CDだってほぼ同時期に発売されるぞ。

ところでビデオの映像はどのへんで撮ったの？　ぼくらの『ドラクエ』のイメージを壊されちゃうとイヤだな。それなら見ないよ！

「ロケ先を決めるのに、７ヵ月かかりました。イギリス中を調べて、ロケ先を決めたのです。フィールドを思わせる田園風景、お城、ダンジョンなどなど……。たとえばお城のひとつは、観光のポイントとしても有名なウォーリック城。『ドラクエ』のイメージぴったりのはずです」（すぎやまこういち氏）

このあと、『Ⅰ』、『Ⅱ』、『Ⅲ』の音楽などもロンドン・フィル演奏でビデオとCDを発売するつもりなんだってさ。さらに、３年後にロンドン・フィルが日本に来るんだけど……。もしかするとロンドン・フィルの『ドラクエ』コンサートが実現するかもよ！　うーん楽しみ。

ロンドン・フィルとすぎやまこういち



すごい熱気なのだ

⬅ビデオ取りは教会で行なわれた。この教会、いまは教会としては使われていないそうだ。ちょっとしたイベントなどによく使われる。



演奏があったのは！

➡指揮棒を振るっているのは、ご存知すぎやまこういち氏。演奏中は、スコアのこと以外は何も考えられないそうだ。大変なんだね。

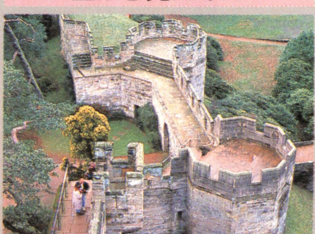


64人のオーケストラ

⬆CD、ビデオなどの製品は、ポニーキャニオンから。CDで最低60万枚は売りたいと、ポニーの広報担当は語った。たしかに売れるかもね！

ウォーリック城を見る

上から見たのだ



⬆ウォーリック城。城の周辺には、豊かな緑が広がっている。美しいよね!!

お城の中の塔さ



⬆そういえば、こういう形のお城が『ドラクエⅣ』に出てこなかったっけ……。

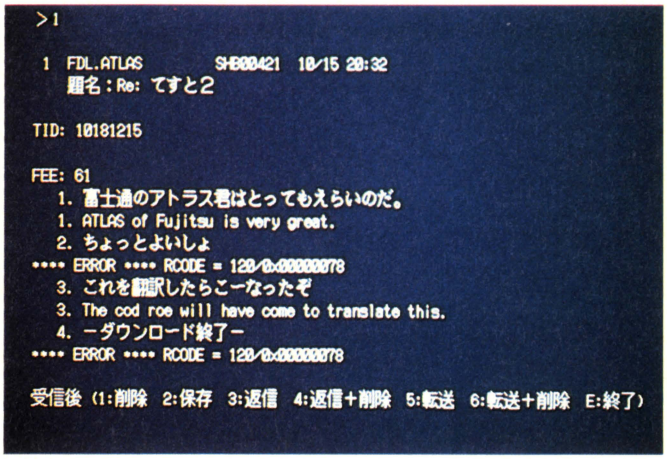
朽ち果てた城も



⬆朽ち果てた、寂しいお城のビジュアルも入る。こんなお城もあるんだね。

ELECTRONICS

パソコン通信で和文英訳ができる!?



⬆いくつかの例文を翻訳させてみた。主語や述語がちゃんと入っている文章には、力強い味方となるようだが、あいまいな表現にはチト弱い。使い方次第だね。

パソコン通信を使った和文英訳システムが登場したぞ。ファミ通の23号でもちょっと紹介したからチェックした人もいるはずだ。これまでにも単語を英訳する電子辞書なんかがあるにはあったけど、これは日本語を文章のまま、まるごと英訳してくれるシステムだ。僕たちにとって利用価値はかなり高いんじゃないかな。さらに詳しくリポートしてみたぞ。

このシステムは、富士通ドキュメントサービスがアトラスという機械翻訳システムを使って行なう日英翻訳サービス。日本でも有数の規模を誇るパソコンネットワーク、ニフティーサーブにアクセスすると使うことができる。

パソコン通信に詳しくない人のためにちょっと説明すると、ニフティサーブとはエヌ・アイ・エフ株式会社による富士通VANサービスの全国ネットワークを利用したパソコン通信サービスのこと。なんと全国で14万人もの人が入会しているのだ。会員なら誰でもこのサービスを利用できるぞ。

使い方の手順はいたってカンタン。ネットワークにアクセスしたあと、普通のパソコン通信で電子メールを送るのと同じ要領で、翻訳したい日本語の文章を送信するだけ。そうすると、機械翻訳センターのほうでは翻訳を開始し、約1時間後に翻訳結果を送り返してくれるのだ。しかも、24時間いつでも、どこからでもこのサービスを受けることができるっていうからお手軽だよね。

ただし、このシステムを使ってできた英文は、あくまで〝下訳〟。英語の授業での使用に耐えるものになるかどうかは、保証の限りではない。というのもこの機械翻訳システムアトラスは、約7万語もの基本辞書を持っているが、もともとマニュアルなどの技術文書の翻訳を対象として製作されたもので、文学的な言い回しまで対応しているわけではないからだ。つまり、宿題にこのシステムを使う場合は、最終的なチェックを忘れてはならないということだ。

さて、このシステムを使ったときの利用料金は、アルファベット1文字につき1円。A4版の用紙1枚が埋まる程度の文字数（単語数にして160前後）の英文が帰ってきたとすると、だいたい800円くらいになる勘定だ。当然、通信に使う回線の使用料金などは、これとは別に支払うことになる。

ちょっと前までは、難しいと言われていたコンピューター翻訳だけど、今ではりっぱに実用段階に入っているのだ。これからも、コンピューター技術の展開には目が離せないぞ。

TRANSLATION

子供だけが使うにはもったいないぞ

ソニーの子供向け電気製品、マイファーストソニーシリーズの新製品が3機種登場した。このシリーズの製品には、子供にも使えるようにデザインや機能に工夫がこらされていて、けっこうおしゃれなものが多い。

マイファーストソニーの初期の製品は、カセットプレーヤーやラジオなどが主力で、どちらかといえばおもちゃとしての色彩のほうが濃かった。ところが、最近のこのシリーズの製品にはグラフィックコンピューターやトランシーバー、モノクロながらハンディテレビもあったりと、なかなかつぶぞろい。デザインも赤や青の原色がふんだんに使ってあってちょっとハデなかんじはするけれどカッコいい。そのくせ子供向けを意識してか、価格のほうは低めに設定されているのだ。

今回の新製品も、子供だけに使わせておくにはもったいないほどおもしろそうなモノばかり。安くてカッコよくて、そのうえ種類も豊富とくればスキモノたちには見逃せない。ここはひとつ、ソニーのお店に行ってしっかりチェックしておかねば。



⬅自分で作った絵をテレビ画面に映し出すアニメーションコンピューター。アニメパーツを使うことで、操作を簡単にしている。



⬆動物のなき声を出したりボイスチェンジャーで自分の声を変化させたりできるアトラクションマイクロホン。宴会のときに使うのも、けっこう楽しいかも。



⬇イントネーションや声の高低を変化させるエンターテイニングマイクロホン。単体では音が出ないのでアンプスピーカーなどが必要。

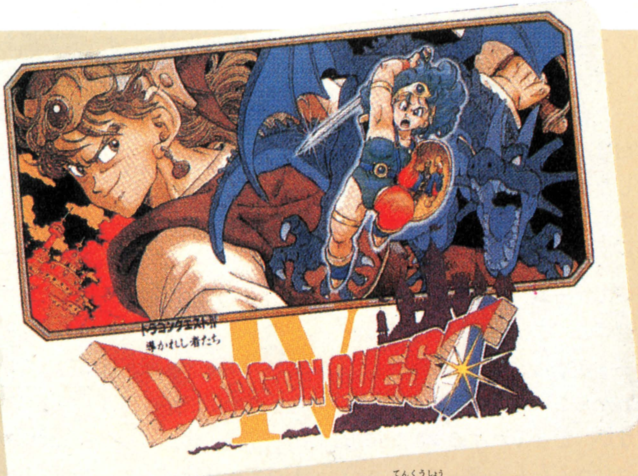
ソニークリエイティブプロダクツ☎03・237・5515

ちょっと集めてみたくなるアイテムたち

コレクションというのは、ひとりでしんみりと楽しみたいものと、みんなでワイワイと見せあいたいものと２種類ある。今回目をつけてみたのは、みんなでワイワイってほうだ。

まず、『ドラクエ』オリジナルカード。これは『ドラクエⅣ』の勇者やライアン、アリーナといったおなじみのキャラクターがカードになったもの。11月３日から12月６日までの間に『ドラクエ』グッズを買うと、400円に１回の割り合でくじを引ける。このくじに当たれば、カードが手に入るわけだがすべてのカードを集めるのは、かなり難しそうだぞ。

次は、バリエのLSIゲームだ。ナムコの人気ゲームをLSIゲーム化したもので、10月20日に発売になっている。単３乾電池を２本使い、２チャンネルサウンドのスピーカーシステムを持つ。全部で６種類あり、年内に20万個の販売を予定しているとか。こちらのほうはお店に行けば手に入る。１個2980円ということなので、全部集めるのは別の意味でシンドイかな。



⬆これは天空賞のカード。もっともあたりにくいと考えられるもののひとつ。好きなカードを選べるわけではないので、同じカードがたまることもある。



⬆『ファミスタ'91』。言わずと知れた超メジャーな野球ゲーム。ボールのスピード、投球コースなどがコントロールできる。



⬆『ファイナルラップ』。これもメジャーなレーシングゲーム。練習モードと決勝モードがあり、ピットインを繰り返しながら周回数を競う。





GAME コミュニケーションゲームって何？

この頃、ファミコンでもボードゲームタイプのソフトが人気だよね。友達とワイワイガヤガヤ遊ぶ感覚が見なおされてきたみたい。

そんななかにあって、あのコナミがコンピューターゲームではない、オリジナルボードゲームシリーズの発売を発表したのだ。シリーズ名は〝コミュニケーションゲーム〟だ。ボードゲームのほかにも、カードゲームやパーティゲームなどを発売していく予定だ。

このシリーズの商品コンセプトは、あくまで複数の人間で、誰かと誰かが遊べるゲームを提供していくというもの。それを強くうちだすために、あえてコンピューターメディアを切りはなして商品を開発するわけだ。ま、難しいことはともかく、楽しめるゲームが増えるというのは、歓迎すべきことだ。期待したいよね。

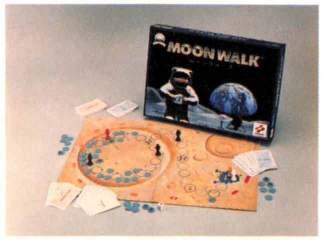
さて、今回ラインアップされているのはマネータワー（4800円）、ザ・スパイ（3400円）、ムーンウォーク（3400円）の３種類のボードゲーム。ちょっと高いかなって気もするけど、年末のパーティーを盛りあげるためならリーズナブルかな。



⬆『マネータワー』。東京を舞台にしたビル経営ゲーム。土地やビルの売買をしてお金を貯めるのだ。



⬆『ザ・スパイ』。地下金庫室から機密文書、暗号解読書、通行許可書を盗み出し、脱出するゲーム。腹の読みあいなのだ。



⬆『ムーンウォーク』。宇宙船に乗って月の石を採集するのが任務。宇宙船が月を一周する間にどれだけ石を集められるか!?

コナミ☎03・264・5678、バリエ☎03・5272・3535、エニックス☎03・369・8335（グッズ局）

TOY

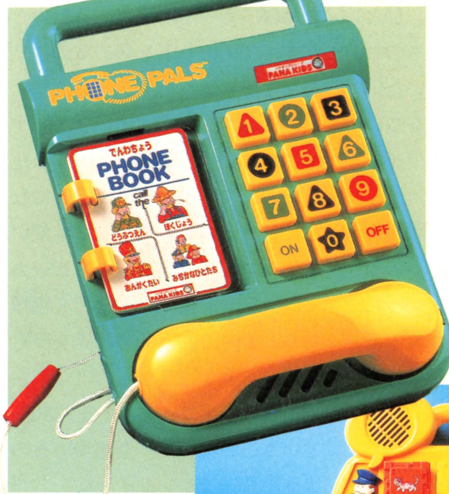
遊びと勉強が合体すると、こんなカンジ

ファミ通読者の大部分の人たちが、ファミコンというコンピューターと日ごろから親しんでいるわけだけど、最初にファミコンを手にしたのはいつのことだったか覚えてる？ ずいぶん昔のことで覚えていないって人も多いはず。おかげでゲーム機の扱いにはすっかり熟達し、ニューソフトやニューハードが続々と登場しても使い方がわからないなんてことはほとんどない。とかくハイテク関係に弱いおじさんたちと違って、小さい子供の適応力はスゴイのだ。

そんな能力を開発して、さらに英語までも学習させちゃおうというおもちゃが登場した。松下電器産業のパナキッズがそれ。シンセサイザー風あり、ラップトップパソコン風あり、はたまた電話風ありのデザインで小さな子供にウケそうなこのおもちゃ、いちばん低い対象年齢は2歳というから、たぶんキミたちが最初にファミコンに触れたのよりも早いことになる。

パナキッズは、画面やカードの表示と音声で出題された問題にキーボードなどで答える仕組み。9種類のうち3種類が日本語、6種類が英語で出題される。アメリカのビデオ・テクノロジー・エレクトロニクス社が製造しているもの。出てくる英語は本場の発音だ。

とりあえず、コンピューターやワープロに拒絶反応がなくても、英語までは手が回らなかったキミ、今からでも遅くはない。一度、パナキッズを使ってみてはいかが？



⬅電話の形をしたフォーンパルス。電話の相手は7人で3桁の電話番号で呼び出す。ダイヤルキーを押して、しばらくするとその相手から電話がかかってくる。相手が音楽隊だったりすると、お話しのかわりに音楽が流れてきたりする。ダイヤルキーはピアノの鍵盤に対応した音階ももっていて、音楽隊の演奏の後に続けてメロディーをひくこともできる。対象年齢2〜5歳の日本語版。



➡ブロックを使って英語の勉強ができる、イエローバス。6種類の遊び方がある英語版。対象年齢は、3〜6歳。

ITEM

スケボーがパワーアップエンジン付きで新登場だ!

スケボー発祥の地カリフォルニアで、またまた新しいスポーツフルアイテムが生まれたぞ。その名も『ゴーペッド』。昔はやったローラースルゴーゴーにも似てるけど、実力は段違いだ。なんと、このコンパクトなボディーに排気量22.5ccの空冷2ストロークエンジンを搭載しているのだ。スピードも時速30キロくらいは出るんだぞ。

さて、その操作性はというと、意外に簡単。地面を軽くキックして進み出せば、自動的にエンジンがかかり走り出す。ブレーキは左レバー、アクセルは右レバーで操作。体重移動で簡単に左右に曲がっていくぞ。自転車に乗れる人なら30分くらいの練習で乗りこなせるんじゃないかな。

それにしても、カリフォルニアの人間って、アクティブな遊びが好きだね。ホント、脱帽ものだよね。せめて、そのエッセンスだけでも受けとめて、ヘルシーライフを目指してみる!?



⬆残念ながら一般道路は走れないのだ。でも、広場やアキ地でトライアルってのもおもしろそうだぞ。遊び方は自由だ。

ANIMATION

RPGフリークが泣いて喜ぶ『ウィズ』のアニメ化なのだ!!

『ウィザードリィ』といえば、ファミ通の読者なら知らない人はいないと思う。パソコン版で5作60万本、ファミコン版で3作200万本を売り尽くした、RPGの人気シリーズだ。この『ウィザードリィ』のビデオアニメ製作が、いよいよ本決まりとなったのだ。

登場するモンスターは、末弥純デザインのファミコン版のものをそのまま使い、シナリオを寺島優が書き、さらに絵コンテは児玉兼嗣、キャラクターデザインは平山智がそれぞれ担当する。プレーヤー独自のイメージが先行するRPGのアニメ化だけに、製作するほうもけっこう気を使っているようだ。

発売は来年の2月21日の予定。まだ時間はたっぷりある。もう一度『ウィズ』をプレーしなおしてからアニメを見るってのはいかが？



⬆よく知っているモンスターが、どんなふうに動くのかを見てみるのも、アニメの楽しみのひとつなのだ。



⬅左はロードのアレックス、右はサムライのシン。ともにメインキャラだ。地下10階までの冒険がふたりを待っている！

松下電器産業☎03・437・1121㈹、A&G（ゴーヘッド）☎03・812・1100

VIDEO

「エルム街の悪夢」発売 フレディ人形プレゼント

あの『エルム街の悪夢ザ・ドリームチャイルド』がついにビデオになったぞ。映画での配収やビデオのこれまでの売上を合わせると450億円にも達するという大人気ホラーだ。その人気の秘密は、なんといっても主人公の怪物フレディにある。最初は夢のなかに現われて人を襲うだけの怖い奴だったんだけど、いまではホラー界随一の人気キャラなのだ。今回は12月1日のビデオ発売（15800円 VHS）を記念して徳間コミュニケーションズからフレディ人形を5名にプレゼント。ファミ通編集部フレディプレゼント係まで応募してね。



⬅「エルム街の悪夢」シリーズもすでに4作目。主役を演じるロバート・イングラントは、このシリーズ1本でハリウッドのスターにし上がった。次の作品ももちろん彼が主演で制作中だ。



⬅これが、フレディ人形なのだ。映画のフレディは見たことなくても、うっちゃん、なんちゃんがよくやってた、この怪物の扮装はみたことあるんじゃない。ね、ある、ある。

MOVIE

極道組織に戦いを挑む！「炎の決闘」がいま始まる

主人公ザック・コナーズは母から第二次大戦中に行方不明となった父の話を聞く。父は、戦時中に日本の宝刀を盗み消息を断ったというのだ。父と宝刀を求めて旅するザックは、しだいに大きな事件に巻き込まれていくのであった。

今回紹介するのは、こんな感じではじまる香港製アドベンチャー映画。スリルあり、サスペンスありで、香港版インディとでもいうとわかりやすいかな？　当然、見どころは格闘シーンの連続技。白人の主人公が繰り出すマーシャルアーツ対本場エムタイなんて異種格闘技戦も展開するぞ。もうひとつの見どころが、舞台の半分が日本ってこと。外人から見た日本の姿ってけっこう笑えるんだよね。

11月16日よりロードショー。元気がないなって思っていた人はいくべし。リフレッシュできるよ！



⬆物語の半分は日本が舞台となっている。当然(？)。主人公のデュークも剣の修業が必要になってくるのだ。



⬆日本人ヤクザとの対決だぞ！　でもどーして外国映画に出てくるヤクザは剣道の達人が多いんだろう。不思議!?

GOODS

お気にいりの文房具を集めるのだ!

冬になって、家のなかにいる時間が長くなるのは、まぁ仕方ないよね。親にいわれるまでもなく勉強でもしようかって気持ちもあるんだけど、何となく勉強机って落ちつかないんだよねぇ。親近感がわかないってのかな。そこで、改めて考えてみると、机の周りには仲間がいないことに気づいたのだ。いつも使う道具なのに、お気にいりの文房具とかないんだよね。これじゃ机近辺の敷居が高くなるのも仕方ないってもんだ。

そーいえば、小学校に入りたてころは、香りつきの消しゴムや5色ボールペンを使いたいがために勉強机に向かってた気もするもの。初心忘るべからずとはちょっと違うけど、まずは、お気に入りアイテムをそろえて机の周りを居心地よくするのもいいんじゃない？

いくつか編集部御推薦のアイテムを紹介するから参考にしてね！



➡ピストル型セロテープホルダー。先についたローラーがテープを押さえる働きをするから、テープを張りながら伸ばすことができる。引きがねを引くときだけでテープカットも簡単。定価1800円。Ⓐ



⬆ツタンカーメン型ペンケース。フタを開けると内側にもエジプト模様があるのだ。定価1600円は、ちょっと高いけど、デザインはよし！　Ⓐ



⬆ひよこ型とヘビ型のカードホルダー。ヒヨコの頭にはボールペンがついている。ヘビは自由自在に変型できるぞ。計画表や時間割をくわえさせておくと便利。順に定価380円、580円。Ⓐ

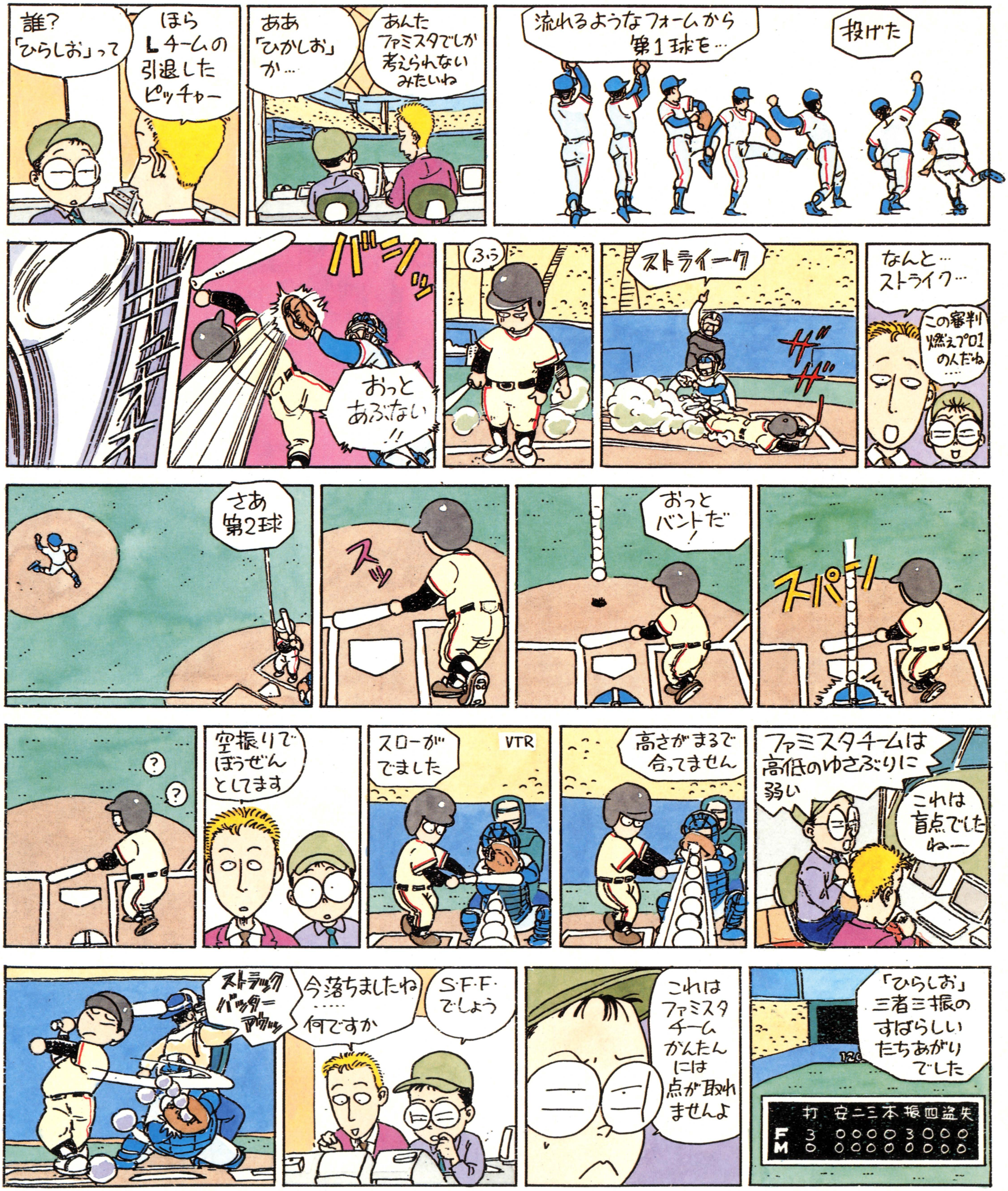


⬆クルマ型卓上掃除機。前に押すだけでなかのホウキがゴミを集めるのだ。これで480円は安い。Ⓑ

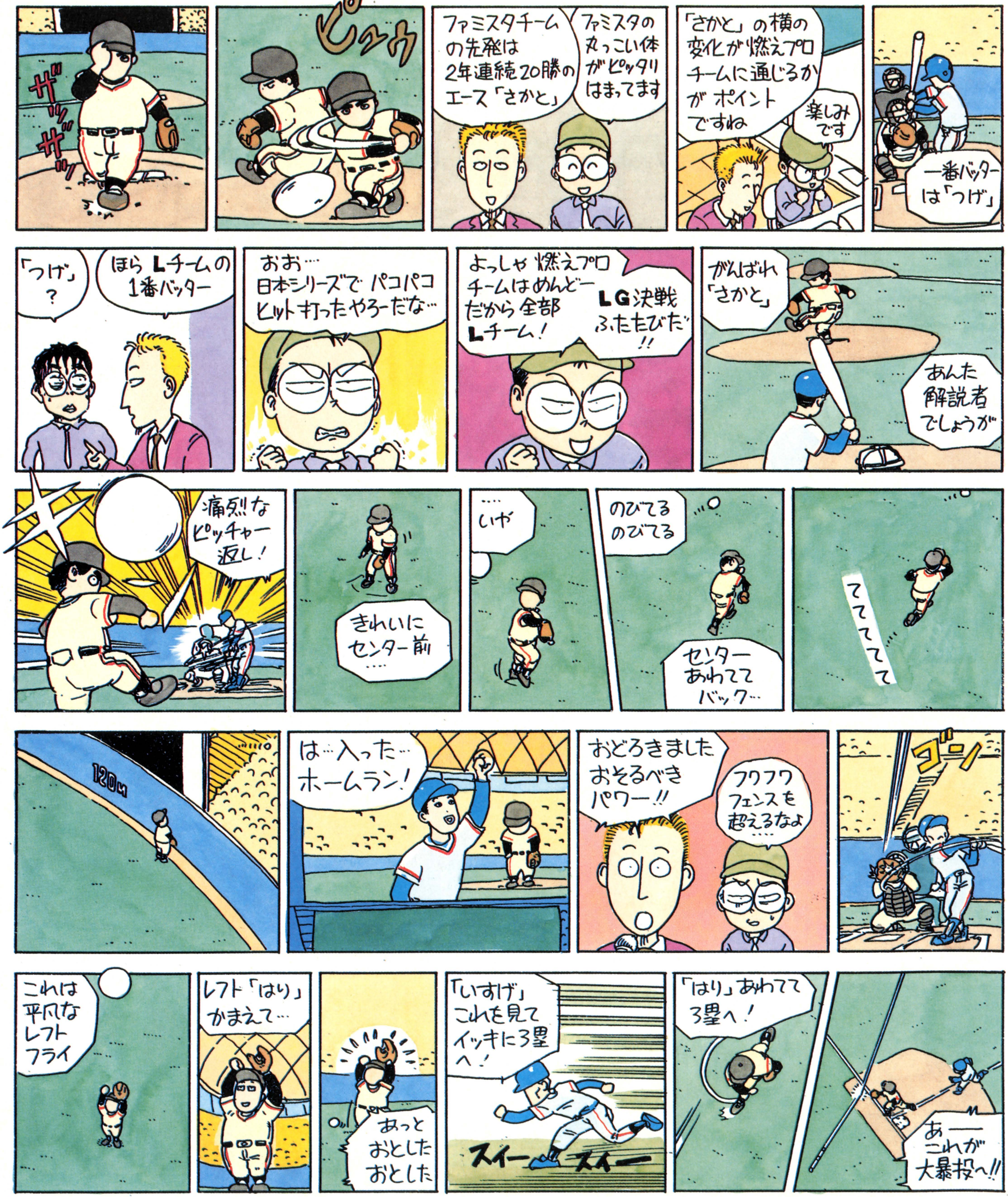
徳間コミュニケーションズ☎03・591・9161㈹、ギャガコミュニケーションズ☎03・431・5721、Ⓐ東急ハンズ渋谷店☎03・476・5461、Ⓑソニークリエイティブプロダクツ☎03・237・5646（開発事業部2課）

■鈴木みその野球マンガ！　今どうどうの登場なのだ！

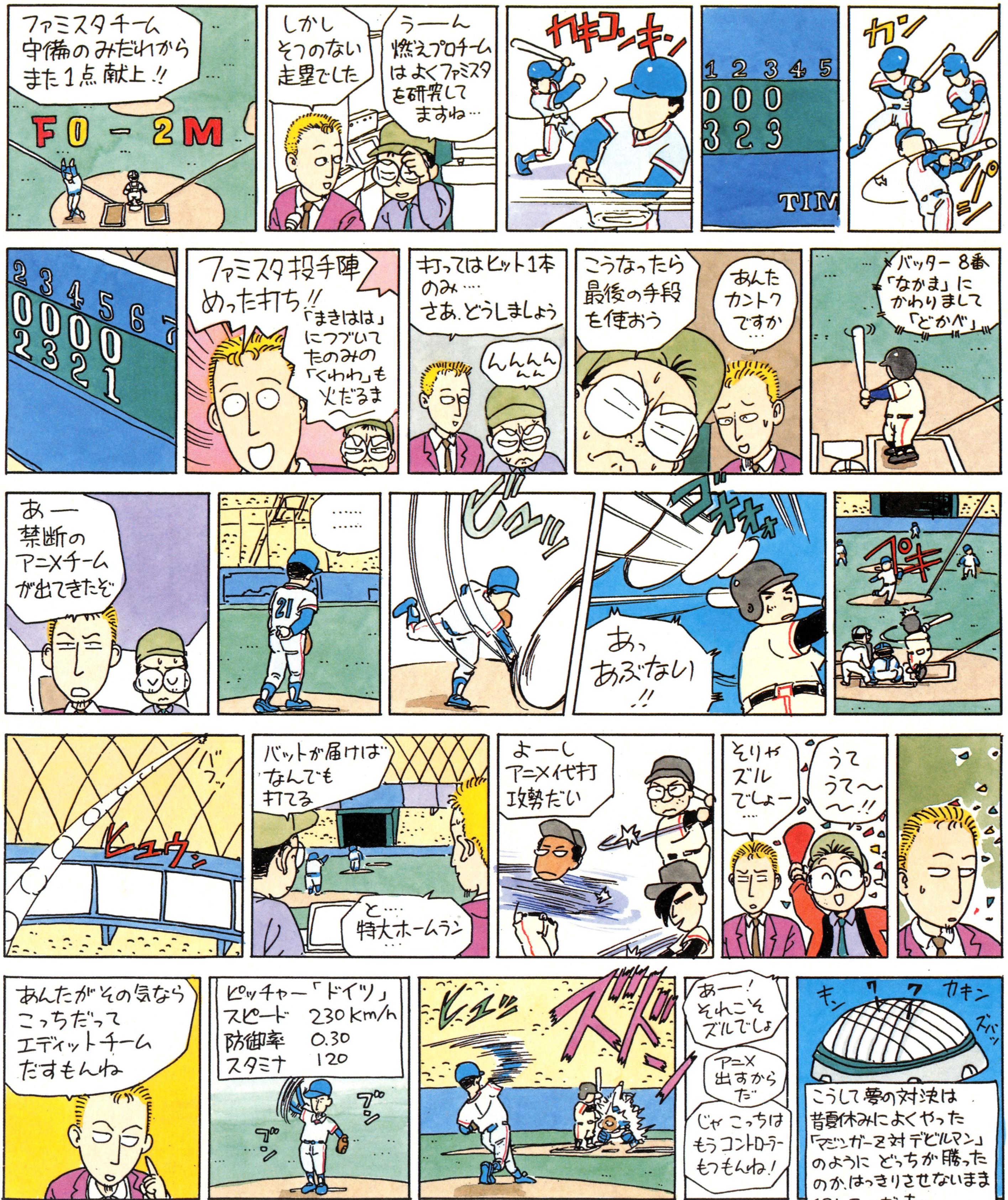




誰?
「ひらしお」って
ほら
Lチームの
引退した
ピッチャー
ああ
「ひかしお」
か…
あんた
ファミスタでしか
考えられない
みたいね
流れるようなフォームから
第1球を…
投げた
バシッ
おっと
あぶない
!!
ふぅ
ストライーク
ザ
ザ
なんと…
ストライク…
この審判
燃えプロ!
の人だね
……
さあ
第2球
スッ
おっと
バントだ
!
スパーン
?
?
空振りで
ぼうぜんと
してます
スローが
でました
VTR
高さがまるで
合ってません
ファミスタチームは
高低のゆさぶりに
弱い
これは
盲点でした
ねー
ストラック
バッター
アウッ
今落ちましたね
……
何ですか
S・F・F・
でしょう
これは
ファミスタ
チーム
かんたん
には
点が取れ
ませんよ
「ひらしお」
三者三振の
すばらしい
たちあがり
でした
打 安 二 三 本 振 四 盗 失
F 3 0 0 0 0 3 0 0 0
M 0 0 0 0 0 0 0 0 0



ザッ
ザッ
ザッ
ピュゥ
ファミスタチーム
の先発は
2年連続20勝の
エース「さかと」
ファミスタの
丸っこい体
がピッタリ
はまってます
「さかと」の横の
変化が燃えプロ
チームに通じるか
が ポイント
ですね
楽しみ
です
一番バッター
は「つげ」
「つげ」
?
ほら Lチームの
1番バッター
おお…
日本シリーズで パコパコ
ヒット打ったやろーだな…
よっしゃ 燃えプロ
チームはめんどー
だから全部
Lチーム!
LG決戦
ふたたびだ
!!
がんばれ
「さかと」
あんた
解説者
でしょうが
痛烈な
ピッチャー
返し!
きれいに
センター前
…
…
いや
のびてる
のびてる
センター
あわてて
バック…
てててて
120M
は…入った…
ホームラン!
おどろきました
おそるべき
パワー!!
フワフワ
フェンスを
超えるなよ
…
ゴーン
これは
平凡な
レフト
フライ
レフト「はり」
かまえて…
あっと
おとした
おとした
「いすげ」
これを見て
イッキに3塁
へ!
スイー
スイー
「はり」あわてて
3塁へ!
あー
これが
大暴投へ!!



■死ぬほど多忙な鈴木みそにおたよりを！　あて先は

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ファミコン通信編集部　鈴木みそ先生係

■ここは未来か現代か!? 桜玉吉が贈る近未来錯綜マンガ、連載スタート




おはようごらいまあす パパ ママ!
二女 ミマ (16)
やあ ミマクン、今朝もチャーミングだね
ハーイ ママ!
長女 久美 (20)
おはよう!
さぁさ みんなそろった所で朝食にしましょ
ぽち
ピ〜〜ン
うーんムダの無い、合理的なうまさ
科学の味よネ♥
ところで近頃学校はどうだい?
うん。楽しいれふれも…
でもなんだ? なんかあったのかい
あのれ
あたしのころカッコは「F1ギャル」らって男子にからかわれるれす
なに——っ!
F 1
F1ギャルってなんだい?
自動車レースに花をそえるコンパニオンの事よパパ!
あなたってば先端行き過ぎて、ちまたの事にはとんと無知なんだから
ウチにはエアーカーしかないし、そんな原始的な祭りにキョーミなんかないやい!
でも失礼しちゃうわぁ この服は科学ビニールで作った世界で一番機能的なイデタチなのに
そのとうりだ そんな野蛮な子猿の言うコトなどに耳をかしちゃいけない!
もしなんだったらパパの光線銃貸そうか?
どーいう意味れすかっ
いいかい 我々の服は、いつもピカピカ おごれもしない最高の未来服! そう!我らの未来はチリひとつない光り輝くパラダイスッてなもんさ!!
ピカ ピカ ピカ ピカ
つる
ゴーン!
う、うーむ ピカピカ
あっパパ うでが汚れた
ほげーっ
ごしごし
ほうら そでだってピカピカ
無視
そういえば話変りまふけど
昨日の晩、おとなりさん引越してきたみたいらったれす
そーいえばなんかそーぞーしかったね
ふーん
科学に理解のある人々だといいねえ♥

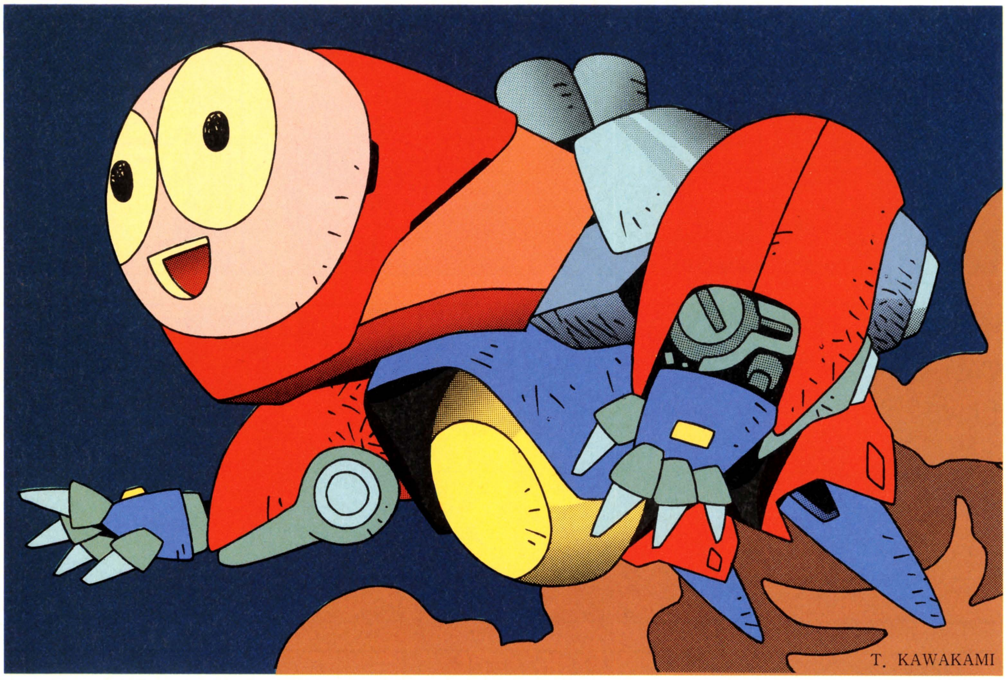


逃走体.レベル3.
Bシャフト デッドエンドを
移動中.危険.
注意.終了
SAKA
キシャー
そのお隣りさん
どよ〜〜ん
ONO
ボジャヅルルー!!
ガボ
クソ野郎!
了解!てめーいったい何匹
遺伝子組み変えたバケモン
作りゃ気がすむんだよっ!
ジャキ
ドン
ビチャー
ZI ZI
ZI ZIP!
ほほほ ほほ
ぱた ぱた
SO!
ガキは ムジャキで いいねぇ
恩にきるぜ相棒
寝言いってんじゃねーよ!てめーの道楽のしりぬぐいはもうゴメンだっ!
いーのよ引越し祝いの景気づけっ!
ぱた ぱた
スモークたきすぎじゃない?
ほあっ
ホログラム
…言いたい事あんなら
はっきりお言いよ



■新連載にはりきる桜玉吉先生にはげましのおたよりを!!

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキーファミコン通信編集部 桜玉吉係



ファミ通増刊第１号は、楽しんでもらえた!?
ファミ通編集部では、これからも月1回のペース
で増刊号を発刊していく予定。もちろん来月も、
㊙企画満載の増刊号がドドーンと登場するぞ。
『ファミ通本誌だけじゃ、まだものたりないよん』
な〜んてキミ、楽しみに待っていてちょーだい!!

増刊ファミコン通信
Vol.2は
第2金曜日発売です。
定価260円

12/14

STAFF

発行人――塚本慶一郎
編集人――小島　文隆
編集長――塩崎　剛三
副編集長――水野　震治　浜村　弘一
編集スタッフ――金田一　健　鈴木　弘明
二木　康夫　野田　稔
樹村　頼子　鈴木　賢一
入澤　貴志　斎藤　伸
渡辺　江里　川村　和弘
永野恵美子　山本伊知郎
田原　誠司　中治　和哉
渋谷　洋一　菅野多希子
水間　勇一　小林　和弘
飯田真佐史　大重　雄二
加藤　克明　松本　元
堀尾　尚美　澄田　雅範
清水早百合　大庭　聖子
泉　和子　川尻　角栄
制作スタッフ――山田　康幸　鎗田　準次
斉藤　大助　西山　哲也
松井　雄一　川端　康夫
中平　明美　川辺　研史
村上佐百合
校正――唐木　緑
フォトグラフ――水科　人士　八木澤芳彦
吉田　武　木村早知子
長瀬ゆかり
編集協力――上野　利幸　森下万里子
折原　光治　梶原　智
美村　孝之　中本　妃香
角　克彦　野口　豊
内沢　裕一　青山　良
羽田　隆之　野崎　平路
清水　博之　河上　英人
佐藤　由治　国領雄二郎
東谷　保幸　栗原　和子
木村　初
キャラメルママ
STUDIO MARMALADE
制作協力――門ロデザインルーム　本田　理恵
Tarafuku　三宅　政吉
前田　明子　笠倉　綾子
高野　睦子　町山真樹子
佐々木幸子　古川　誠之
高島　宏之　吉田　大介
中島　英之　深坂　憲一
辻　秀和　井沢　利昭
白川　千尋　小島　伸行
野島　弘司　橋本　康人
安田美千代
バナナグローブスタジオ
広告営業――米澤　祐子
雑誌営業――渡辺　昌之
出版業務――中尾　敬子
アメリカ駐在――トム・ランドルフ
イラスト――松下進＋ライト＆シャドウズ
桜玉吉(CEP)　川上　富也
荒井　清和　鈴木　みそ
月之座　池上　明子
梅津　昌代　菊地　晃弘
遠藤　雄二　水口　幸広
安永航一郎　フジサキヒロシ

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ゲームの裏ワザや業界最新情報をお届けする情報電話を開設しているのだ。興味のある人はお電話してみよう。なお、本誌の内容についてのご質問は、日曜・祝日をのぞく毎週火曜から、木曜の午後２時〜４時までの間に、☎03・796・1916まで。よろしくね。

東京　ファミコン
03・236・8350
大阪　ファミコン
06・725・8350


Enjoy Hudson
BOMBER MAN
ぶっちぎりのバトルだぜ。
3つの機能を備えた新ボンバーマン、
PCエンジンに新登場。
①最大5人までが同時に戦え、
しかもノーマルモードと ドクロモードの
2タイプが楽しめる対戦バトル。
②1人でとことん楽しむノーマルゲーム。
③ハンディタイプゲームマシンを
使ってのバトル通信。
3つの機能に最大級の興奮を
ギッシリ詰めて、
新ボンバーマンいよいよ登場。
VERY GOOD! YOU ARE THE BOMBER CHAMP!!
PC Engine
ドッカーンと
12月7日新発売
定価¥5,300(税別)
©1990 HUDSON SOFT
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレホンPCランド
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福岡／092-713-9900
電話番号は、くれぐれも間違いのないようにね！
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡


CAPCOM

SUPER Famicom

戦慄のバイオレンスに世界が震えた。



Final Fight
ファイナルファイト™

メトロシティの平和を乱す暴力集団マッドギアに、正義の制裁を加えるべく立ち上がったコーディーとハガー。待ち受ける相手は。そして人質の愛娘ジェシカの安否は…。世界中を沸かせたあの激闘が、いよいよスーパーファミコンで超リアルに炸裂。カプコンアクションは、ますます加速する。



スーパーファミコン®用カセット
"ファイナルファイト"

12月21日発売
定価8,500円
この価格には消費税は含まれておりません。

株式会社カプコン® 本社 〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店 〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438



増刊 ファミコン通信 Vol.1

発行人 塚本慶一郎 編集人 小島文隆 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03・486・7111(大代表) ☎03・796・1916(編集部)
平成2年11月23日発行 ファミコン通信11月23日号増刊 通巻115号

ASCII

11/23 定価260円(本体252円)

Printed in Japan 凸版印刷

T4912625711260　雑誌 26257―11/23